



Pensamos hasta en los detalles más pequeños

Con sólo \$50

abre tu cuenta y gana intereses desde \$1 sin comisiones ni saldos promedio.

Chicos HSBC

Nueva Torre HSBC Un edificio del tamaño de México Reforma 347, frente al Ángel

Llama 01 800 712 48 25 Entra www.hsbc.com.mx Ven a la sucursal más cercana



SUMARIOIL

Extra 8 12 Dr. Mario 16 LogNin 18 Previo 22 Reporte NOA 26 Top 10 32 **Mariados** 50 Gamevistazo 58 **Nuestra Portada** Naruto: Clash of Ninja 62 **CN Profiles**

64 Uno con el Control

70 El Control de los Profesionales

72 Los Retos

74 505

94 Select, Atrás, Más Atrás, Start.

96 Última Página

ESTE MES REVISAMOS

28 Super Monkey Ball
-Touch & RollPokémon Trozei!

42 Garfield and his Nine Lives

46 Harvest Moon -Magical Melody-

54 The Rub Rabbits!

66 Tales of Phantasia

78 FIFA Street 2

82 Tetris DS

NINTENDO POWER

38 Drill Dozer

86 Metroid Prime Hunters





Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Cotonia Santa Fe Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF Tel: 5261 2600

clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL Que Rodriguez

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL

DIRECTOR EJECUTIVO Miguel Ángel Padilla

EDITORIAL EDITOR Antonio Carlos Rodrigues INVESTIGACIÓN Alejandro Ríos "Panteón" Hugo Hernández "Crow" Juan Carlos Barcís "Manter"

AGENTES SECRETOS Axy / Spot CORRECCIÓN DE ESTILO Carlos Hijer Fernández

DIRECTOR DE ARTE

Francisco Cuevas Ortiz DISENADOR Marvin Rodríguez "Gone"

PRODUCCIÓN DIRECTOR DE PRODUCCIÓN Juan Carlos Espinose TRÁFICO Andrés Juérez Cruz DIRECTOR GENERAL MÉXICO

VENTAS DE PUBLICIDAD

DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD Enrique Matarredona DIRECTORA DE VENTAS DE PUBLICIDAD COORDINADORA DE VENTAS

GERENTE DE VENTAS Gerardo Cuéltar López EJECUTIVO DE VENTAS Eduardo Sicilia Loperena Tel: 52 61 26 00 ext. 11616

PINANTAR

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS M. Rosario Sánchez Robles

MARKETING Y PUBLICIDAD DIRECTOR DE MARKETING

Juan Adlercreutz

CIRCULACIÓN DIRECTOR DE CIRCULACIÓN Jarge Morett

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES Isabel Gómez Zendejas

INTERNET

WEB MASTER Juan Carlos Lavin Murcio



EDITORIAL TELEVISA INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL Eduardo Michelsen

VICEPRESIDENTE EDITORIAL Irene Carol

VICEPRESIDENTE COMERCIAL Ricardo López Iñiguez VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS Sergio Carrera

ivm

Circulación certificada por el instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 15 Nº 4. Facha de publicación, Abril 2006.
Revista mensual, editade y publicade por EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V., Av. Vesco de Guirega Nº 2009. Editicio E. Cel. Santa Fe. Del. Alvaro Deregón, C.P. 01210. Marco, D.F., tel. \$2-4-12-200. Editor responsable Irene Carol. Miembro de la Cárcara Necedida de la Industria Estorial Mesicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al vasociusivo dal Titolo CLUB NINTENDO. 06-2006-0051003000-10-02, de fecha 05 de marzo de 2004, ante el Instituto Nacional del Societa de Auten. Certificado de Licitud de Titulo Nº 4200, de fecha 25 de marzo de 1992, certificado de Licitud de Contenido Nº 404, de fecha 27 de marzo de 1992, de fecha 05 de marzo de 1992, de fecha 05 de marzo de 1992, ambos con especienta Nº 1/42/192/1903, ante la Comisión Calificadores de Publicaciones y Revistas Ilustración Distribución exclusiva an Marco Distribucións intermas S.A. de C.V., Lucio Blanco Nº 455, Accepotasico, C.P. 02400, Mesico D. F. 1st. 25-09-10-90. Distribución en son amerpolitana: Unido de Espendedoros de los Partididos de Mésico A.C., Berceina Nº 28, Col. Juárez, Mésico D.F. 1st. 55-90-10-00. Impresa en Productors, Comercializadore y Editor de Libros, Ser 1900, Impresa en Productors, Comercializadore y Editor de Libros, Ser 1900, Impresa en Productors, Comercializadore y Editor de Libros, Ser 1900, Impresa en Productors, Comercializadore y Editor de Libros, Ser 1900, Impresa en Productors, Comercializadore y Editor de Libros, Ser 1900, Impresa en Productors, Comercializadore y Editor de Libros, Ser 1900, Impresa en Productors, Comercializadore y Editor de Libros, Ser 1900, Impresa en Productors, Comercializadore y Editor de Libros, Ser 1900, Impresa en Productors, Comercializadore y Editor de Libros, Ser 1900, Impresa en Productors, Comercializadore y Editor de Libros, Ser 1900, Impresa en Productors, Comercializadore y Editor de Libros, Ser 1900, Impresa en Productors, Comercializadore y Editor de Libros, Ser 1900, Impresa en Productors, Comerc

© CLUB NINTENDD. Nintendo of America Inc.
Trademark and copyright 2004. Nintendo.
All Rights Reserved, Under license to Club Nintando Magazine.

IMPRESA EN MÉXICO - PRINTED IN MEXICO. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. ALL RIGHTS RESERVED. © Copyright 2005.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO

Tels.: 54-47-41-11 Fax: 52-61-27-99 Interior de la República: 01-800-849-99-70



Año XV No. 4 Abril 2006

Cuando muchas personas vieron el Nintendo DS, pensaron que era un sistema portátil más de Nintendo y que no podría ofrecer tanto como los de la competencia; pero con detalles tan básicos como una touch screen, esta consola nos ha hecho vivir los juegos de una forma nunca antes vista, algo que los otros no han hecho.

Con capacidades Wi-Fi y opciones de charla como ahora en Metroid Prime Hunters, Nintendo sigue anotando puntos. Pero, ¿qué pasa ahora? Cuando las personas que mencionamos antes pensaban que el DS no era más que un artículo de juego, Nintendo nos libera más y más funciones, como un navegador WEB y la posibilidad de recibir la señal de televisión en tu portátil con unos accesorios o tarjetas que se anunciaron recientemente. Con esto la compañía japonesa demuestra que nadie debe ser subestimado, y ahora, el DS hará tanto o más que los otros con juegos únicos como Nintendogs, Rub The Rabbits o Kirby Canvas Course que sólo se pueden concebir con el Stylus. Lo mejor de esto es la posibilidad de "personalizar" las funciones de tu portátil, evitando aquellas que no uses o no te agraden y aprovechando plenamente las que en realidad necesites, resultando en un ahorro para tu bolsillo que bien puedes invertir en otros juegos, o mejor aún, para completar para tu recién salidito del horno Nintendo DS Lite.

Ahora bien, del Revolution conocemos poco y es una consola minimalista en su arquitectura. Nintendo ha guardado celosamente sus detalles y poco a poco nos ha dado pequeñas piezas para armar el rompecabezas; pero imaginate: si el DS empezó para muchos como "una simple consola" y poco a poco se transformó en algo multifuncional, ¿qué será del Revolution y Nintendo con su nueva estrategia innovadora de control y estilo de juego? Seguramente será algo sorprendente y el próximo mes estaremos descubriéndolo, así que no te pierdas nuestros próximos números, porque este arroz... está a punto de cocerse. Pero mientras, entra de lleno a esta edición, que está repleta de información, sobre todo de Naruto, una de las sagas más populares.

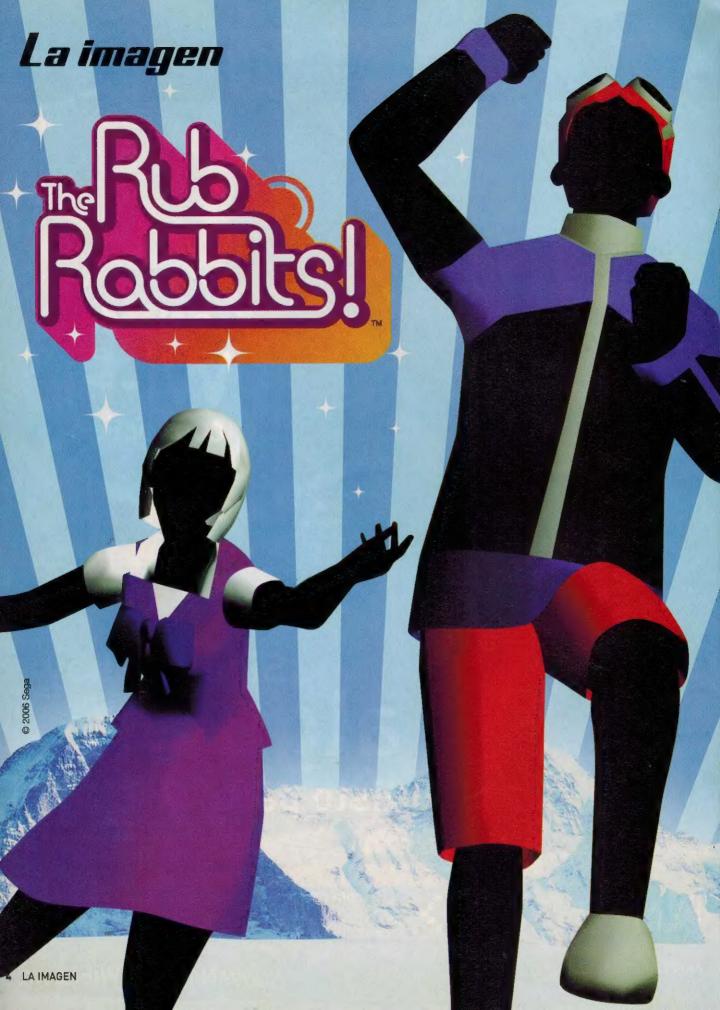
¿Tienes dudas, quejas, comentarios o sugerencias? ¡Qué esperas! Envíanoslos a través de nuestro correo electrónico:

clubnin@clubnintendomx.com

o si eres muy conservador, mándanos una carta a la siguiente











#1 en México

MOVILIZA TU CELULARI

TODOS Hay más de 2,000 tonos en esmasmovil.com

TRAS DE MI / C.L. Galvan, K.Sokoloff y P.M. Romero / RBD... DEMI > DON DON / Miranda...

LO QUE PASÓ, PASÓ / Daddy Yankee.

más PASO

Lo nuevo

YO Yo te diré / Miranda! Déjalo ir / Benny.... Piel canela / Natalia y la Forquetina. Talk / Cold Play..... DEJALO CANELA TALK TICKET **PRECIOUS** ACOMP PORTI **ESTA** VUELVA ESTABAS COSAS1

Lo más in

Nada de esto fue un error / Coty. Lo busqué / Ana Bárbara. Toxic / Britney Spears. Loco por ti / Victor García...... LOBUSQUE TOXIC VICTOR FROG NARANJA CHAPO FRANCO BEAUT KPAZ

Cine y Tv

Harry Potter...... Los locos Adams La Pantera Rosa. POTTER PANTERAROSA TITANIC Misión imposible MISION SMALLVILLE HAKUNA Aventuras en pañales RUG

Hits

ncuentra

La manzanita / Tigres del Norte. MANZANITA Peah / Usher.

Djalâ que te mueras / Pesado.

Mi credo/ K-Paz de la Sterra...

Mi dulce niña / Kumbia Kings.

Hung up / Madonna.

I don't care / Ricky Martin.

Ass like that / Eminem.

Girl / Beck. YEAH TEMUERAS MICREDO NANA HUNG RICKY ASS BECK Dia de enero / Shakira. Himno del America..... ENERO **AMERICA** The original of the species / U2. ORIGINAL

No te pueden faltar

No te apartes de mi / Yair.....Advertising space / Robbie Williams Misterios del amor / Luis Miguel.... APARTES SPACE MISTE Todo / Alejandro Fernández... Me entrego a ti / Ha-Ash..... TODO ENTREGO COOL CREDO BURNING THISLOVE TORTURA GASOLINA

INSTRUCCIONES PARA BAJAR TONOS POR TIPO DE CELULAR

MONOFÓNICO DIGITAL Every CN DIG!

"marca de fu celular"

s: 3111.

El CN DIGI DEMI NOMA

MONOFÓNICO GSM Enter CN-MONO

- It clave de la tercisat

- "marca de lu celular"

st 111(1)

E ON MONO CEM MONA

POLIFÓNICO Swin CN POLI C "Incluse de la cancilla" al 81111 su con acti nome



Consulta compatibilidades en esmasmovil.com



Crucigramas

clave: CRUCI



Ahorcado

clave: AHORCADO

Sudoku

clave: SUDOKU

Lineas

clave: LINEAS



Mobile Grand Prix

clave: FUNO

Bolas

clave: BOLAS

Solitario clave: SOLITARIO

Sopidos reales

PATO

BESO

GRITOMUJER SUPERERUCTO METRALLETA

FEDORRETA RISAVODA

GALAN OYEMIAMOR FUTBOL

HAVAMA TIRITITITO2

CONTESTA

omria CN REAL + "clave" of 31111 Spompto: CN REAL NOSVAMOS

Huovos Sonidos

Fotos Hollywood





envia CN PIROPO al 21111



envia CN AMERICA al 21111



DATOS DE CINE envía CN CINE al 21111



envía CN BROMA al 21111



envia CN CHISTE al 21111



envia CN HECHIZO al 21111



PIROPOS PERSONALIZADOS envia CN PIROPO

+ "su nombre" al 61111

PRECIO POR MENSAJE: 5 5 - NA



envia CN CHISTE al 41111



ADIVINANZAS CHISTOSAS envía CN ADIVINA al 41111



BAASCOTA



envia CN MASCOTA ai 41111

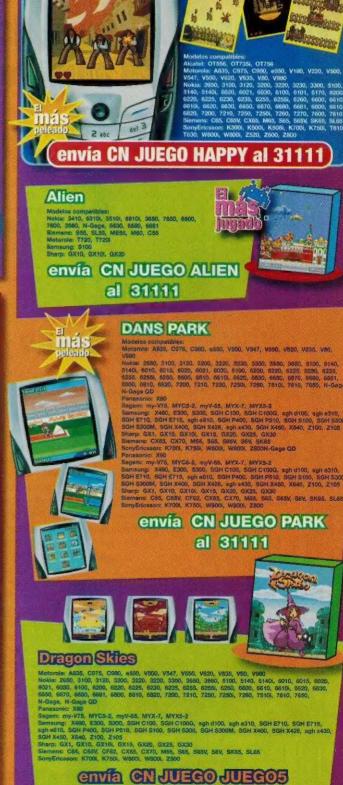


BOLA MÁGICA envia CN BOLA + tu pregunta" al 41111

PRIZEEFFE MINSALE S X + 104







बा छारारा

Consulta compatibilidades en esmasmovil.com

Todo lo que buscas para tu celular está en esmasmovil com

(CN) EXTRA

El hombre de acero, listo para salvar su nombre

Una de las compañías que peores juegos han hecho es Titus. No tenemos nada en contra de la empresa, pero su trabajo siempre dejaba mucho que desear. De hecho, por lo que más se les recuerda es por destrozar una licencia que para empezar nos sorprende que la hayan conseguido: nos referimos a **Superman**. El juego que ellos hicieron era tan malo, que provocaron que todos los que lo jugamos desarrolláramos cierto sentimiento de desprecio por todo lo que tuviera que ver con el personaje aunque no fuera videojuego. Con su regreso a la pantalla grande, era más que obvio que tendría también un nuevo videojuego... todos nos pusimos a temblar recordando su terrible pasado, pero después que nos enteramos de que el desarrollador esta vez sería Electronic Arts, pensamos las cosas más tranquilamente. Y es que por su reciente historial, todo apunta a que el hombre más fuerte del Universo por fin tenga una aventura decente. No se sabe mucho del juego, sólo que será de acción y que enfrentaremos a enemigos memorables como Metallo.



Un regreso esperado

A mitad de la década pasada, salió un título RPG para Super Nintendo de nombre Earthbound (Mother en Japón), desarrollado por Shigesato Itoi, en el que tomábamos el papel de Ness (así es, el mismo que aparece en Super Smash Bros.), un niño quien, después de que un meteorito cayera en la región donde vivía conocida como Onett, adquiere poderes psíquicos, los cuales ahora debe usar para salvar a la Tierra de una invasión del espacio. El juego resultó muy bueno, y poco tiempo después tuvo su secuela, pero ésta se quedó en Japón, y de ahí no se volvió a saber nada de esta serie sino hasta que saliera el Nintendo 64. Existieron varios videos e imágenes del título, que se conoció como Mother 3; de hecho, a pesar de que el juego no tenía fecha de salida, ya se hablaba de la relación que tendría con el Disk Drive 64. En fin, después de mucho tiempo de espera, por alguna razón desconocida el proyecto se canceló, y todos esperábamos verlo en el Nintendo GameCube, pero tampoco fue así. Y es justo ahora, como les informamos oportunamente en números anteriores, que se anuncia su salida para el Game Boy Advance. Ya no estamos especulando nada, es todo un hecho, y





para muestra, ahora te traemos las primeras imágenes del juego. El gameplay mantendrá la esencia de las versiones anteriores, es decir, una mezcla entre aventura y RPG; en el aspecto gráfico, sí se nota un mejor diseño en los personajes, y aunque no sabemos nada de la historia, confiamos en la gran responsabilidad que tienen por esta serie que durante años hemos esperado.

Pero bueno, lo único maio es que no se sabe cuándo saldrá en América, pero esperemos no tarde mucho, ya que los japoneses hasta un diseño especial del GB Micro tendrán.

El Nintendo DS expande sus límites

La versatilidad del Nintendo DS no deja de impresionarnos día con día, pero ahora no se trata de ningún juego que aproveche sus cualidades, sino de un navegador web. Hace tan sólo unas semanas se anunció que Nintendo llegó a un acuerdo con una de las compañías más famosas en este ámbito para proveer al NDS de un explorador, con objeto de que los usuarios puedan visitar sus páginas favoritas cuando ellos lo deseen. Nos referimos a Opera. De los pocos detalles que se han revelado, tenemos que el software se incluirá en una tarjeta como cualquier juego de NDS, pero obviamente, al detectar alguna red, entrará en función. Gracias a la interface del sistema, la navegación será de lo más sencilla, ya que el Stylus servirá como mouse, pero lógicamente de manera mucho más ágil. Este tipo de acciones vuelven más atrayente el producto para las personas ajenas a los videojuegos, por lo que esperamos que Nintendo siga con este tipo de acciones, que nos dan la posibilidad de personalizar nuestro sistema según nuestras necesidades. Aún no hay fecha oficial de lanzamiento ni siquiera para Japón, pero esperamos que durante el E3 se diga algo para nuestro continente.

Te mantendremos informado de cualquier información que se dé.

Edición especial 2006 Club Nintendo Resident Evil

Desde hace un tiempo hemos recibido cientos de cartas y correos electrónicos pidiéndonos que realizáramos un número especial; y como ya lo saben, ustedes son lo más importante para nosotros, por lo que a mediados de este mes podrán encontrar a la venta el tan esperado número especial. ¿De qué será? Bueno, basándonos en sus sugerencias, decidimos dedicarlo a una de sus series favoritas; nos referimos a Resident Evil. En ella podrán encontrar toda la información que necesitan de estos extraordinarios títulos, y como su éxito ha ocasionado que lleguen a otros ámbitos como el cine, ¡no pueden perdérselo por nada del mundo!

De regreso al mundo virtual

Uno de los animes que más éxito tuvo hace tan sólo un par de años fue Digimon, que aunque muchos pensaron que sólo era un clon de **Pokémon**, no era así; se trataba de un concepto totalmente diferente. Salieron varios juegos que tenían como protagonistas a estos seres, pero nunca obtuvieron la calidad que se esperaría de ellos. Por tal razón le tenemos mucha fe y esperanza a Digimon Story, un título para Nintendo DS, que a poco de cumplir dos años de su anuncio, por fin se hace oficial que sale este año en Japón. No hay imágenes del juego, pero se sabe que contará con más de doscientas criaturas para la aventura; gráficamente el estilo utilizado será el de 2D, pero habrá varios stages con fondos en 3D, que creemos serán interactivos; pero lo más llamativo es que pudiera contar con soporte del servicio Wi-Fi, pero habrá que esperar para ver si esto se concreta, y sobre todo, si el juego llega por estos lugares, lo cual no dudamos, ya que la serie siempre gozó de gran éxito.

Se prepara una invasión a la pantalla doble





Tenemos muy buenas noticias para los aficionados a los robots gigantes, y no nos referimos a alguna nueva adaptación de Mazzinger Z para televisión, sino de la llegada de la serie MechAssault para el Nintendo DS. Dichos juegos han causado muy buenos comentarios en las plataformas en las que han salido, pero aun así el manejar a los robots era un poco tedioso debido a su tamaño y a las maniobras, por lo que Majesco (creadora del juego) decidió trasladar la serie a una consola que le permitiera tener un manejo dinámico de lo que ocurría en pantalla, y la mejor opción fue el Nintendo DS. Su nombre definitivo será MechAssault: Phantom War, según en palabras de uno de los involucrados; el Stylus del sistema será el elemento clave para la movilidad de los personajes. Se comentó que podremos elegir de entre al menos veinte tipos de armas, como tanques por ejemplo; además

se sabe que contaremos con aproximadamente veinte misiones para un solo jugador y que tendrá varias posibilidades de juego multiplayer.

Esperamos que se encuentre listo antes de mediados de año, porque a juzgar per las imágenes, será una aventura de la que no nos vamos a poder despegar en un rato.



(CN) EXTRA

La lombriz más famosa

Hace muchos años, en los buenos tiempos del Super Nintendo, existió una franquicia que despuntó de las demás gracias a su originalidad. Nos referimos a Earthworm Jim. En dicho título controlábamos a Jim, una lombriz dentro de un traje que le daba superpoderes, que usaba para defender la galaxia de varios enemigos, como el Profesor Monkey for a Head o el malvado Psy-Crow. Después, en el Nintendo 64 existió Earthworm Jim 3D, el cual todo mundo pensaba que sería un éxito, pero no fue así: representó no sólo el peor juego de la serie, sino incluso uno de los peores de la generación pasada. Pero sea como sea, estamos seguros de que muchos de ustedes lo recuerdan con cariño por todos los momentos que pasaron con él (o que están pasando gracias a las adaptaciones a GBA), y de cierto modo extrañan sus juegos. Pero bueno, los cuates de Shiny quieren revivir a dicho personaje y ya están trabajando en lo que será su regreso al mundo de los videojuegos; pero no se sabe aún para qué plataformas saldrá y mucho menos una fecha.

En verdad que les deseamos la mejor de las suertes, y ojalá puedan lavar el "error" que significó su adaptación al mundo en tercera dimensión.

Los monos vuelven con más diversión

De los juegos multiplayer más divertidos que podemos encontrar para nuestro Nintendo GameCube, tenemos Super Monkey Ball 1 y 2; a pesar de la simpleza de sus minijuegos, resultan extremadamente intensos. Pues bien, para nuestra sorpresa, cuando va no se esperaba nada de esta franquicia por lo menos durante esta generación, Sega nos da la grata noticia y para este verano ya preparan el



lanzamiento de Super Monkey Ball Adventure para cubo. Dentro de las características que tendrá esta nueva versión, encontramos más de cincuenta nuevos recorridos, repartidos en cinco reinos distintos, donde debemos demostrar como siempre nuestro buen pulso. Lo mejor de todo es que ahora nuestro mono contará con habilidades distintas que harán más fácil nuestra odisea, como por ejemplo el hacerse invisible. Ya todos esperamos este juego, que a juzgar por sus antecedentes, será excelente.



Los mutantes atacan de nuevo

Una de la policular ma esperados para este verano a un diadas &Men 3, 3, sque ius precuelas son catalogadas per muchos como las mejores adaptaciones de sómic al ine, eso sin mencionar los extraordinarios efectos especiales con que enentari. Come a lógico, tendrá su adaptación a Nintendo GameCube, pero a diferencia de las últimas apariciones de estos héroes en consolas caseras, ya no pertenecerá al génera da lo-RPG, sino al de la acción. Lo anterior permitirá que la historia se pueda desenvolver de manera más parecida al filme, y esto es algo bien importante, ya que al pareces, a pesade que vamos a controlar a varios personajes famosos como Wolverine o Ige Man, de ramos a poder seleccionarios a placer; de acuerdo con las elecunstancias y la història. nos anignarán automáticamente. Como podrás notar en las fotos se las majorado bastante el aspecto visual: basta con ser el detalle del enemigo de fusco o los ataques de Ice Man

Esto título estará disponible a mediades del mes que viene, per le que estás a ry buon tiompo do ponorto a akorrar para comprario. Si Activision mantione ol mismo nivel mostrado en sus creaciones pasades, no cabe duda que viviromos una gran experiencia.







Embárcate en la aventura

La de los X-Men no será la única adaptación de película a videojuego que nos espera, ya que Buena Vista Games nos tiene preparada una basada en Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest para el Nintendo DS. El juego será de acción-aventura con gráficos en 3D, y vamos a poder elegir a los dos personajes principales de la historia. En cuanto a las cualidades táctiles, se comenta que se utilizarán para que podamos cambiar de arma más fácil, y de esta manera derrotemos a los enemigos sin problemas. Después de ver el trabajo tan irregular de Buena Vista, la verdad nos hace mantenernos escépticos sobre el resultado final; y si crees que estamos exagerando, sólo juega Cinderella para el Game Boy Advance unos minutos y vas a estar igual que nosotros.









Ganadores de la promoción Prince of Persia

A finales del año pasado, en conjunto con Ubisoft, realizamos una promoción en la que podías ganar quince juegos de Prince of Persia: The Two Thrones para Nintendo GameCube, respondiendo y mandando a tiempo unas sencillas preguntas que tenían que ver con la saga. Y el pasado 15 de febrero los afortunados ganadores se dieron cita en nuestras oficinas para recibir su merecido premio, que demuestra sus conocimientos. A continuación incluimos una lista con los nombres de los ganadores. Si no resultaste uno de ellos, no te preocupes, ya que vamos a tener más promociones como ésta en el futuro, donde esperemos tengas mejor suerte; muchas felicidades a los ganadores.



Arturo Villanueva Aguilar, José Manuel Martínez Montes, Iván José Arriaga Arriaga, Jesús Campos Rodríguez, Osvaldo J, Barrera Z, Ramón Eduardo Rivero Aranda, José Pérez Luna, Jessica Patricia Sánchez, Luis Arturo López Magaña, Cristóbal Martínez García, Sebastián Galguera Ortega, Iván Garza Bracamontes, Gabriel Torres Martínez, Jorge Mínnar Martínez Dávila y Rodrigo Gutiérrez Cardero.

Vuelve una leyenda

Dentro de la revista, hemos mencionado en varias ocasiones que si hay una saga a la que han ido poco a poco desprestigiando, es la de Mega Man. Y es que de ser una serie referente en la industria, durante los años del SNES ha pasado a ser un juego del montón, por lo menos en sus varias versiones de Battle Network. La verdad resultaba algo triste el ver a muchos videojugadores jóvenes que no conocieron los grandes títulos de este personaje, y que ahora lo cataloguen como un personaje "X". Con la salida de los compendios para Nintendo GameCube, mencionamos que ojalá fuera el inicio del renacimiento de este personaje, y pues parece que alguien nos escuchó... o se dio cuenta de la situación, porque Capcom ya está preparando una nueva aventura de Mega Man para el Nintendo DS; pero esta vez dejaremos de lado los chips y los mundos virtuales y regresaremos a la acción en escenas de lado, como todos lo queriamos ver. No se sabe mucho de la historia, y lo único que hay seguro es que se llamará Rocman Zex (probablemente cambie a Mega Man Zex antes de salir en América), y que controlaremos a nuestro héroe sin su mítica armadura azul, lo que da pauta a especular de qué trate la historia.

Cialá que sí signiflque la reivindicación de Capcom con los fans de Mega Man. Por cierto, el luego no tiene fecha de salida oficial.









¡Qué tal, panas! Oye, Mario, tú que todo lo sabes, ¿qué significan las palabras o términos conocidos como FLAMEWAR y SPAM? Te lo pregunto porque cuando entro a los foros he notado esas palabras y no comprendo bien a qué se refieren. ¿Podrías ayudarme con esto? Sé que no tiene nada que ver con los videojuegos, pero será interesante para quienes entramos a foros de Internet, como el de ustedes.¡Si me responden, gracias, y si no... pues también!

> Fernando Mercado México, DF

¡Quihúbole, Fer! Así es, estas palabras son muy populares en los correos electrónicos y, por supuesto, en los sitios de Internet como foros de discución y bloas. Al primero que mencionas -Flamewar- también se le conoce como flamina y no es otra cosa que mandar una serie de mensajes hostiles o que insulten a otros usuarios, o en un específico caso, que pretendan hacer "grilla" sobre otros foros de competencia o temas relacionados con ello. El Spam es todo aquel correo basura que llega a tu e-mail, como promociones que ni siguiera solicitaste, invitaciones a páginas de dudosa procedencia, así como también los famosos sorteos que te indican que ganaste un viaje en crucero o un millón de dólares, esto último en el caso del correo electrónico, todo lo cual puedes evitar con filtros especiales de tu servidor de correo. En el caso del Spam en foros y comunidades de Internet, básicamente es lo mismo, pero también se le llama así a los temas sin sentido, inútiles o fuera de lugar que hacen ciertos usurarios. Muchas veces lo hacen con el fin de incrementar su rango en el foro o simplemente por molestar a la comunidad en general. Así que ya saben, si entran a los foros de Club Nintendo, eviten este tipo de técnicas que afectan no sólo al sitio en cuestión, sino también a toda la comunidad que lo visita.

Queridísimo y grandioso Dr. Mario. Tengo un problema v necesito que me conteste (hablo en serio). Verá, quiero que me diga si es cierto que saldrá la secuela del fabuloso Tales of Symphonia, ya que he visto algunas imágenes diciendo que sí viene en camino Mi pregunta es: ¿será para el GameCube o para el Nintendo Revolution? Por último, ¿saben la fecha exacta para el nuevo juego de The Legend of Zelda? Eso es todo. Por favor contésteme. Gracias por su tiempo

> Jorge Márquez Via correo electrónico

Está bien, nada más porque se ve que estás desesperado. Desafortunadamente Namco no ha hecho público un anuncio de secuela para Tales of Symphonia ni para GameCube o Revolution, pero no es el final de la saga Tales of... de hecho próximamente veremos en el Game Boy Advance el juego Tales of Phantasia, y para Nintendo DS saldrá Tales of Tempest que, aunque no siquen el mismo curso que Symphonia, sí te mantendrán al tanto del singular estilo de juego de los RPG de Namco.

¿La fecha de lanzamiento para el próximo título de Zelda? Por desgracia aún no lo sabemos... espera un poco más y la cortina de humo tras dicho juego será retirada.

!Hola, **Dr. Mario!** ¿Cómo te ha ido con los virus? La consulta es por unas preguntas que he tenido desde hace tiempo.

1.- ¿Saben algo sobre Fire Emblem 6 Fuiin nu tsurugi (Sword of Seals) en nuestro continente?

2.- ¿Tienen fechas para los juegos de Pokémon Diamond & Pearl, Mysterious Dungeon Red & Blue y uno de puzzle-que no me acuerdo cómo se liama- y Super Princess Peach?

3.- ¿Saben más o menos los precios que tendrá descargar un juego "retro" para el Revolution?

Julio César Fernández Pérez Mexicali, BC.

Pues el juego que dices salió a mediados del 2002 (para el Game Boy Advance) en Japón y por lo que sé, no se tienen planes para traerlo a América; de hecho el último que salió fue **FE: Path of Radiance** para el Nintendo GameCube y Nintendo no ha dado a conocer –aún- el nombre de otra versión ni para la generación

Ranger: The Road to Diamond & Pearl se tiene planeado para finales de este año en Japón, y para América es probable que llegue a principios del 2007; Mysterious Dungeon ya se comercializa en ese país asiático, pero no hay fecha anunciada para nuestro continente. En cuanto a Super Princess Peach y Pokémon Trozel (el puzzle que mencionas), ya están disponibles, así que ve planeando tus compras porque vienen varios juegos importantes para este año. ¡Ah!, y por lo del precio de las descargas de Nintendo, aún no lo sabemos, pero en cuanto tengamos noticias, seremos los primeros en publicarlo.

¡Hola a todos en Club Nintendo! Les escribo porque he estado escuchando continuos rumores acerca de una secuela de Metroid Fusion, supuestamente llamada Metroid Dread, que seria un side-scroller en 2-D para el Nintendo DS, Se dice que por ahora no está en desarrollo, pero se podría comenzar para el próximo año. ¿Qué tan cierto es todo esto? También guisiera preguntaries: ¿acaso no hay alguna posibilidad de que a Namco se le ablande el corazón y nos deje tener Soul

La franquicia de Pokémon sigue creciendo y más aún en Japón, donde títulos como Mysterious Dungeon salen sin que lleguen a América. Esperemos una pronta translación para nuestro continente.

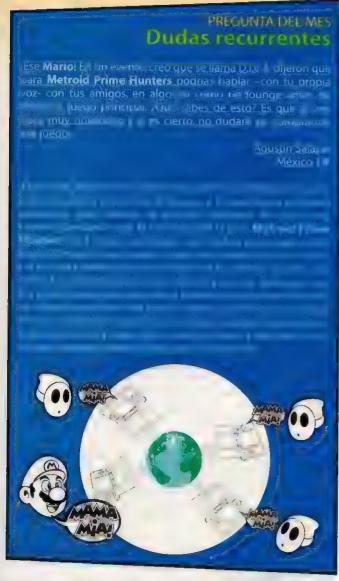












Calibur 3 en nuestros cubos? Porque simplemente ese juego me emociona mucho y me siento muy decepcionado de pensar que sólo sería para PS2. José Carlos Pérez Romero Vía correo electrónico

Hasta el año pasado, Metroid Dread era un título desarrollado por Nintendo y próximo a salir, pero de un día para otro fue puesto en el baúl de los recuerdos y "temporalmente cancelado". Supuestamente la historia correría luego de los acontecimientos de Metroid

Fusion y se llevaría directamente al Nintendo DS en lugar del Game Boy Advance, como su antecesor. El punto malo es que hasta ahora no se ha tocado más el tema y todo parece indicar que no fue más que un proyecto que se quedó en el olvido y sólo el tiempo dirá si Nintendo toma las riendas del proyecto otra vez, o se olvida definitivamente del tema.

La decisión de Namco de mandar Soul Calibur III sólo al PS2 fue, para muchos de los fans, un golpe bastante duro, ya que dicha secuela es uno de los

mayores logros de la compañía y supera bastante a su antecesor, con nuevos personaies y otros más nivelados. Quizá esto se debió a políticas internas de la compañía oriental, y por desgracia, los que disfrutamos del GameCube nos perderemos de este exponente de las peleas. ¿Saldrá algún día para Nintendo? Ni idea, pero lo mismo ha sucedido con otros títulos y un año después hacen la conversión; no digo que sea el caso de Soul Calibur III, pero ojalá lo hagan o de menos que la cuarta entrega no falte para Nintendo.

¡Hola, amigos de Club Nintendo! Les he escrito varias veces, sin respuesta alguna, y ahora con el anuncio del Revolution, hay varias dudas que salen rápida mente y espero que puedan contestarme.

1.- Sé muy bien que se podrán descargar juegos de Nintendo a través del Revolution; pero, ¿éstos tendrán algún extra? Como niveles nuevos, o bien. opción de idiomas (en caso de ser juegos japoneses como Fire Emblem o Mother)

2.- ¿Qué otras compañías han pensado colocar juegos de las antiquas consolas de Nintendo para descargas?

3.- ¡Aproximadamente cuántos juegos descargados podrían entrar en la memoria interna del Revolution, si considero que sólo lo haga con juegos de N64?

4.- Ya que el Revolution contará al igual que el DS con una conexión vía Wi-Fi, ¿se podrá jugar juegos como Mario Kart en multiplayer simplemente colocando cada consola cerca (cada una conectada a su propio televisor), como en el caso del Nintendo DS? Esto lo prequnto porque el Mario Kart Double Dash!! podía enlazarse a través de una conexión LAN (Local Area Network) a varios GameCube y cada uno tenía su respectivo televisor, lo cual evitaba la clásica división de pantalla.

Ricardo Chiock "Jedimaster73" Lima, Perú

¡Qué tal, Jedimaster73! Se supone -nada confirmado oficialmente- que Nintendo está preparando algo especial para cuando descarques tus juegos al Revolution, es decir, no será el juego como lo viste años atrás, ya que se planea que tenga alguna compatibilidad con el polémico control del Revolution; por ejemplo, en Super Mario Bros. podrás saltar al hacer un movimiento con el control en lugar de presionar un botón, y así algunos otros detalles que te hagan revivir los juegos y disfrutarlos como nunca; pero recuerda, no es un hecho todavía, así que espera un poco y el próximo mes en el E3, seguro todos saldremos de dudas.

A nosotros nos encantaría que compañías como Capcom, Konami, Acclaim, Tecmo y otras se unieran, pero no es tan sencillo y no queda más que esperar para conocer la librería final y por ende, las compañías que ofrecerán sus títulos. En cuanto al espacio, no te preocupes, las tarjetas SD serán una gran ventaja para almacenar tus juegos. Tu idea no es nada descabellada. Con las ventajas inalámbricas del Nintendo Revolution se podrán hacer cosas muy similares a lo que actualmente ofrece el Nintendo DS. Es probable que al sustituir los cables, Nintendo genere una opción para comunicación LAN inalámbrica que sirva para intercomunicar varias consolas, similar a lo que logró el Nintendo GameCube con Mario Kart, Kirby Air Ride, etc. Esto sería genial para armar lar retas con tus cuates en los FPS o cualquier otro tipo de juego multiplayer. Pero bueno, recuerda que hasta ahora todo es rumor y será explicado correctamente en el magno evento el próximo mes de mayo.









Hola, Mario. Salúdame al staff y todos los del Club Nintendo. Tengo unas preguntas muy buenas y espero que respondas.

1.- Vi en una página de Internet que para el próximo Smash Brother, el que viene para Revolution, podremos jugar a través del Nintendo Wi-Fi. ¿Cómo le haremos para conectarnos en ese servicio? Además, mi Internet es cableado. ¿O sea que no me podré conectar con otras personas?

2.- ¿Cómo será la descarga de los juegos del Nintendo Revolution? ¿Podría existir la posibilidad de que nuestras descargas tengan virus y el Revolution lo pudiera contraer?; ¿necesitaremos un antivirus ?

3.- En la nueva versión de The Legend of Zelda que viene para el Nintendo GameCube, ¿para qué lo vamos a comprar si con el Revolution la podríamos descargar cuando salga?; ¿o no se pueden descargar juegos de GameCube?

Kevin Godoy Vía correo electrónico

Se dilo que viene un nuevo Smash Bros. para el Nintendo Revolution, pero aún no se revelan detalles de cómo funcionará o qué características tendrá. En un hipotético caso que cuente con conexión a Internet Wi-Fi, supongo que será de la misma forma en que lo hace un Nintendo DS, mandando la señal a un servidor dedicado a Nintendo. Y si no tienes Internet inalámbrica, no te preocupes, Nintendo pronto dará una solución práctica o también puedes comprar un router W-Fi para convertir tu conexión a inalámbrica.

2) Siempre he dicho que mientras hagas las cosas legales, no tendrás problemas. Esto es, que si descargas los juegos de las páginas de Nintendo será muy difícil que recibas un virus, ya que la compañía cuidará de todos esos detalles para proteger a sus usuarios, así como

lo hacen las tiendas de música o videos actualmente. ¿Podrá contagiarse el Revolution? Existe esa posibilidad, pero para evitario, no consumas piratería o descargues cosas de dudosa procedencia, y no, no necesitarás un antivirus; de hecho ninguna consola lo tiene actualmente.

3) Muy buena pregunta, y bastante recurrida, no sólo por Zelda, sino también por varios juegos. Pues bien, en primer lugar los juegos que puedes descargar son de consolas caseras como el NES, SNES y Nintendo 64. Los títulos de Nintendo GameCube no son descargables, por lo que debes tener los discos para leerlos en tu Revolution. Así que respondiendo tu pregunta, sí... compra el juego de Twilight Princess o de lo contrario te perderás de la reciente odisea de Link.

¡Qué tal, **Dr. Mario!** Con tantos virus estos días espero que no se te acaben tús píldoras. Pero bueno, te escribo porque aunque sé que no debo fiarme mucho de la Internet, me he quedado con estas dudas:

1.- ¿Es verdad que **TLO2: Twilight Princess** tendrá más de 100 horas de *gameplay?*; si es así, valdrá la pena la espera, ¿no creen?

2.- Del mismo juego, existe un rumor de que el control del Revolution será compatible con TP al jugarlo en la nueva consola; ¿entonces podremos jugarlo usando el nuevo control?

3.- Finalmente, algo que no tiene mucho que ver, pero también quiero saber si el personaje R.O.B. que aparece en Mario Kart DS es el mismo que en el

Ya antes habiamos visto a este curioso robot en títulos como **StarTropics**, **Kirby** 's **Dreamland 3**, **F-Zero GX** y **Star Fox 64**. pasado saliera como accesorio para el NES. Sin más preguntas (por el momento) le envío a Club Nintendo una enorme felicitación por brindarnos esta superrevista; síganle echando ganas.

> Apolo Gutiérrez Vía correo electrónico

No te preocupes, mi estimado Apolo. Tengo un convenio con una farmacéutica del Mushroom Kingdom, porque, iah, cómo me llegan consultas a mi oficinal Así es, se ha comentado que Twilight Princess contará con más de 100 horas de juego -falta confirmar si es un rumor o un hecho-, quedando como la aventura del oriundo de Hyrule más extensa. Ello explicaría parte del retraso de este esperadísimo título de Nintendo. Lo que dices del control compatible con Zelda, aún no es oficial y vaya que a todos nos encantaría, pero tendremos que esperar para la confirmación. Dicha compatibilidad nos daría una probadita de lo que podría ser un título de Link para el Revolution, así como para vivir una experiencia diferente dependiendo de la consola que usemos (GameCube o Revolution), pero, OJO... no olvides que TLOZTP

es un juego diseñado para el Nintendo GameCube.

Sí, es el mismo que apareclera como accesorlo para el NES en 1985. Para que veas que Nintendo siempre pone algún detalle en sus luegos, como en este caso R.O.B. (Robotic Operating Buddy), que en Mario Kart DS es un personale especial que puedes elegir después de conseguir varias metas del juego. El pequeño robot se hizo famoso desde el NES, y aunque pocos lo recuerdan, es parte del universo de Nintendo. Quizá después hasta su estelar tenga... ¡Cuidado, Chibi-Robe, R.O.B. viene a toda velocidad!

Llegamos al final de la consulta de este mes. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en enviar una carta a:

Revista Club Nintendo Av. Vasco de Quiroga #2000 Edificio E, piso 2 Colonia Santa Fe Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF

Si quieres ver publicados tus dibujos en la revista (en la sección Galería) necesitas hacerlos en el sobre directamente. También puedes escribirnos por correo electrónico a: clubnin@clubnintendomx.com o a través de nuestra página de laternet:

www.clubnintendomx.com

Arte en sobre:

Almudena Manzanilla; Mérida, Yucatán Diego Camacho; Cochabamba, Bolivia Irvin Pérez; Villahermosa, Tabasco Juan Pablo Herrera; Catemaco, Veracruz Iván Rubio; Monterrey, Nuevo León Mauricio Úrquizo; Santa Cruz, Bolivia Gerardo Lugo; Lázaro Cárdenas, Michoacán Manuel Villalobos, San Fernando, Chile



El rombo de la portada En marzo el rombo oculto se estrelló.



Milmo ga puestes Hevre terper y files he to replica on to contract

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo, estos son los pasos a seguir:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensales ascritos.

THE RESIDENCE AND PARTY AND PERSONS ASSESSMENT

2 Escribe: CN FOTO "nombre de la imagen" y envialo al 31111

STATES OF THE REAL PROPERTY.

- ABC

CN FOTO C1

Number







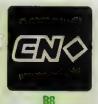








B13







C3





CRR





C84

C85

C68

C87



C89

C70





and being produced for health commands has a few to large being them.

Por Toño Rodríquez



Visita el nuevo site en: www.clubnintendomx.com

Tenemos una nueva imagen en nuestra página en Internet; si ya la conocías, entra nuevamente, y si no, visítanos en la dirección que está arriba y conoce las portadas de la revista durante sus casi va 15 años de vida. Además tenemos varias secciones; podrás acceder a la liga de nuestros podcasts (archivos de audio que hemos grabado) con contenido interesante y divertido. Estaremos subiendo videos de juegos y consolas para que los descargues. Nuestros foros también están abiertos para que entres y seas parte de la comunidad de Club Nintendo. Estaremos pendientes de tus comentarios, dudas y sugerencias. Escríbenos a: clubnin@clubnintendomx.com y recuerda que si quieres enviar tus audios de 20 segundos para los podcasts, lo puedes hacer a: cnparatusoidos@clubnintendomx.com

Estos son los colores anunciados hasta ahora para el Nintendo DS Lite

El día de su lanzamiento en Japón, sólo se vendió el de color blanco. Para estas fechas ya deben estar disponibles los tres modelos de diferente color para el Nintendo DS Lite, esto en el Lejano Oriente.



Hasta el cierre de esta edición, no tenemos noticias de fecha de salida y colores que estarán a la venta en América. Tal vez sean los mismos o quizás no; lo único que resta es dejar pasar el tiempo para que se nos despejen nuestras dudas en cuanto a los colores que tendremos para elegir.

Dos detalles que tenemos que mencionar, es que el Stylus es del mismo color que el del sistema (como podemos ver en las imágenes) y las dos pantallas tienen más brillo: esto es algo similar a lo que pasó con el Game Boy Advance SP cuando se relanzó la consola con un nuevo sistema de iluminación. Estaremos al pendiente de nuevas noticias acerca de este portátil de Nintendo. ¿A ti cuál te gusta?



¡Club Nintendo invade Nintendo de América!

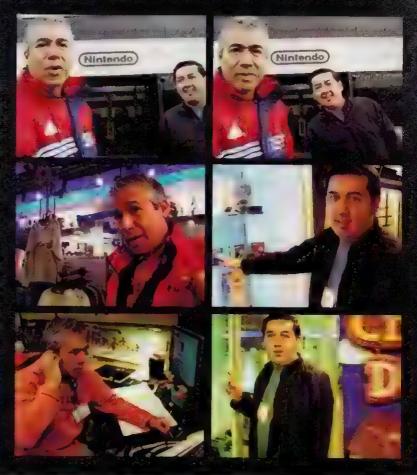
Asi es, Pepe Sierra y yo nos lanzamos al Gamers Summit que organizó Nintendo para presentar a la prensa internacional el título de Metroid Prime. Hunters para NDS. Más adelante encontrarán el reporte completo de lo que pasó. Pero para que se puedan dar una idea más completa de lo que aconteció por allá, grabamos unos clips de video en los que les mostramos el color de nuestra visita por las oficinas de Nintendo de América en Redmond. Washington, EUA.

Muchos que ya escucharon el podcast dedicado a nuestro viaje va saben la odisea que pasamos para llegar allá, ya que ahora nos mandaron por otra ruta diferente a la que acostumbramos. En fin. muchas son las anécdotas que tenemos; así veran cosas muy particulares al estilo de Club Nintendo. Entra y descarga los videos en nuestra página en

http://www.clubnintendomy.com/downloads/cortozmenu.htm

Si quieres escuchar el podcast accede en

http://www.clubaintendomx.com/audio/audiomenu.htm



Date una vuelta por la página de Metroid PK

Continuamos con las recomendaciones de páginas a visitar en Internet. Ahora toca el turno al site oficial de Metroid Prime Hunters, en donde encontrarás un sinnúmero de cosas interesantes. Hay diferentes wallpapers que puedes descargar a tu computadora de los nuevos enemigos de Samus; de hecho cada uno de ellos tiene un microsite en el cual puedes conocer más acerca del personaje. Pero bueno, si ya tienes este título y lo estás jugando mediante Nintendo Wi-Fi Connection, es básico que lo visites en: http://www.metroidhunters.com/





nuevo sistema de entretenimiento que integra una entrada para los juegos de Game Boy Advance.

www.evsiteon.com

Pokémon Mysterious Dungeon: Blue Rescue Force

NINTENDODS.

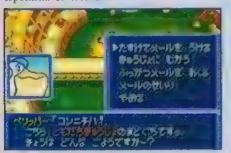
Nintendo

Pasa y pasa el tiempo, y los juegos basados en Pokémon siguen saliendo, ya sea en su concepto puro o en otros géneros como el Pokémon Dash o el Trozei. Y para seguir con esta tendencia, ahora tendremos otro título que, a pesar de conservar algunos elementos de los juegos originales, tiene nuevos retos y personajes. Para algunos ya es una exageración, pero estamos seguros de que hay bastantes entrenadores que lo están esperando con ansias, así que si quieres saber de qué trata, para decidir de qué lado te quedas, lee el siguiente artículo.



Quiero en mi equipo a...

Cuando comiences tu aventura, no vas a estar solo (al menos no mucho tiempo), ya que vas a poder elegir una criatura que será tu compañero durante toda la historia. Esto es parecido a lo que pasaba en las versiones roja o azul, porque dependiendo del tipo de Pokémon que elijas, te será más o menos fácil avanzar en el juego. Para poder salir airoso de la problemática en la que nos encontramos, debemos pasar por varios calabozos, en los cuales vamos a tener que formar una alianza con estos seres para cumplir diversos objetivos, siendo el más común rescatar a otros personajes que se encuentran en partes especificas del escenario.



¿Qué clase de Pokémon eres tú?

No, no estamos haciéndote una pregunta como esas que hay en los foros; lo que ocurre es que al principio de la historia del juego tú eres un joven que se despierta como cada mañana en su casa, listo para cumplir con sus deberes. El caso es que al salir de su hogar, esta vez lo esperaba una pequeña eventualidad, y ésta, por alguna razón desconocida, ise ha convertido en un Pokémon!; limaginense! Obvio, no puede comunicarse con los humanos, por lo que no puede avisar a su fa-



milia de la situación. Ahora, la única solución es encontrar por sí mismo una forma de regresar a su estado original y sobre todo saber quién o qué lo convirtió en un Pokémon.

7250 a pase

De lo más confuso en este título es el control, ya que para avanzar usas un sistema basado en turnos, como el que tienes en Advance Wars, por ejemplo, pero no tan marcado, porque aquí no ves el área de juego cuadriculada. Cuando tú te muevas en cualquier dirección, inmediatamente lo harán también tus enemigos, por lo que debes planear cada avance para no quedar en desventaja en los combates. Ya que lo mencionamos, las peleas no usan el mismo engine de la serie principal; aquí tienes dos maneras de hacerlo: una es presionando varias veces un botón para ataques fisicos, y la otra es accediendo a un menú para activar algunas técnicas especiales.





Un concepto diferente

Para nosotros es un acierto sacar este título, ya que se le da un descanso a la idea principal, la cual ya



estaba un poco saturada, y permite que los videojugadores a los que no les agrada el estilo original puedan identificarse con los personajes. Este título salió a finales del año pasado en Japón, y aunque se desconoce una fecha exacta para que aparezca en América, queríamos que lo conocieran porque se nos hace bastante interesante, ya que además de esta versión, saldrá una para GBA con la que se podrán intercambiar ciertos items, todo mediante un sistema de códigos.

NINTENDEDS.

La serie Tales de Namco se ha caracterizado por siempre brindarnos buenas historias, y a pesar de tener de competencia a sagas tan importantes como Dragon Quest o Final Fantasy, ha podido ganarse a sus fans. Con Tales of Symphonia para el GCN, se refrescaba un poco el saturado concepto del juego por turnos, y se nos permitia ser parte de las peleas, por lo que desde que se anunció este Tales of the Tempest para NDS le hemos seguido la pista, porque sabemos que Namco puede dar mucho explotando las cualidades de la portátil de doble pantalla, y por lo que parece, así será.





Parece que será un buen cuento

Existen muy buenos juegos RPG para el Nintendo DS, como Lunar, Mario & Luigi 2 ó Lost magic, pero estamos seguros de que Tales of the Tempest será uno de los mejores, porque apuesta por la innovación, y se ve reflejado en su sistema de pelea y en la opción que te permite jugar con algunos amigos; sólo por eso merece una oportunidad. Ahora hay que esperar una fecha oficial de salida; ojalá que en el E3 se diga algo, porque vale bastante la pena.



Buen trabajo

Uno de los rumores que rodeaba a este juego era que podría ser en 3D, cosa que muchos dudaron, ya que no creían en el poder del Nintendo DS, y ahora, como puedes ver por las imágenes, es toda una realidad ese hecho. El juego corre bajo un fluido 3D, que ya quisieran otros de plataformas caseras. Cada detalle de los lugares que visitaremos en Tales of the Tempest está muy bien trabajado; te puedes quedar con la boca abierta al ver la textura de cada construcción, u observando el movimiento del mar, es simplemente impresionante. Los personajes y enemigos también tienen su cuota de detalle, que podrás apreciar en cada uno de sus movimientos, e incluso en su misma ropa.



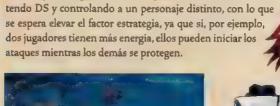
Todo por descubrir

De la historia se sabe muy poco, sólo que los protagonistas serán una niña y un niño... bueno, es mejor que nada. Los mundos en los que se desarrollará la aventura son enormes, y es que además de poder viajar en un mapa principal, en cada pequeña población a la que llegues tendrás que realizar mil cosas, ya sabes, buscar a una persona en especial, recolectar ciertos artículos, aprender nuevos movimientos o técnicas, etc., lo que ocasionará que pienses que ya llevas una gran porción de territorio recorrido, siendo que tan sólo has estado en una pequeña parte del mundo; así de inmenso es el reto que nos espera a todos en este título.



Proporado para toda ocación

Conforme progreses, tus personajes obtendrán mejores técnicas para cuando llegue la hora de las batallas, parte fundamental en cualquier RPG, y aquí no será la excepción. Una innovación es que vas a poder combinar los poderes de cada personaje para crear un supercombo que termine más rápido con los enemigos que te encuentres. Otra cuestión interesante del gameplay es que



lo van a poder jugar hasta cuatro personas cada una con su Nin-



Name o



Uno de los mejores juegos que han salido para el Nintendo GameCube es Baten Kaitos, un título RPG que cuando se anunció allá por el 2001 no hizo mucho ruido, pero poco a poco fue captando la atención de miles de jugadores en todo el mundo, y al final resultó ser una aventura inolvidable, en la que ayudamos a Kalas a restaurar la paz en su mundo... Qué gratos recuerdos, ¿verdad? Después del éxito obtenido, pasó lo que todo mundo esperaba: una segunda parte, sólo que en lugar de continuar la línea temporal, nos llevará algún tiempo atrás, para que comprendamos mejor lo que dio origen a la historia del primer Baten Kaitos.

Aprende del pasado

En esta precuela tomaremos el papel de Sagi, un asesino que trabaja para Alfard (sí, el mismo que aparece en el juego original), al que le encomienda una misión: investigar lo que está ocasionando una serie de fenómenos sobrenaturales en todo el reino. El muchacho acepta y comienza su aventura, en la que se encontrará con Giro, una especie de robot con forma de muñeca, y con Milly, una compañera de profesión. Se ha dicho también que en la versión final podriamos ver más personajes conocidos, pero todavía no es seguro. ¿Se imaginan ver a Savyna veinte años más joven?



Escous una carta

El sistema de juego sigue siendo prácticamente el mismo, es decir, el que conocimos como Magus. Por si no jugaste la primera parte, te explicamos brevemente de qué se trata. Debes elegir 20 cartas de todas las que vas encontrando en la aventura para formar un deck; en las batallas, te aparecerán
al azar tres tarjetas, las cuales puedes usar tanto para atacar como para
defenderte, y cuando termines de usar una, será sustituida por otra
nueva. Cada carta representa algo en especial, por ejemplo, pueden
mostrar diferentes tipos de espadas, y de acuerdo con su imagen, es
la fuerza con la que atacará a los enemigos.

Nuevos retos, nuevos accesorios

De las mejoras que hallamos en Baten Kaitos II en relación con su primera parte, encontramos que ahora tenemos más cartas a nuestra disposición para elaborar un mejor deck; si recuerdan, en BK se incluyó una tarjeta con la figura de Pac-Man, y era una de las mejores para atacar: ojalá ahora nos topemos con más tarjetas de este estilo; unas con las imágenes de los fantasmas sería genial, pero es sólo una idea. Los gráficos siguen siendo impresionantes, se ha agregado una mayor cantidad de polígonos por personajes, lo que aumenta el realismo en sus movimientos, además de que vuelve más impactantes las magias, ya que despliegan más fuentes de luz que antes.





Du regreso a las alturas

Este título estará disponible por ahí de mayo en Japón, y aunque todavía no se tiene una fecha de lanzamiento para nuestro continente, es muy seguro que sí llegue, sólo que hay que considerar que al ser un RPG, la adaptación de los textos al idioma inglés toma mucho tiempo; ¿se imaginan que también hicieran una conversión al español?... olvidenlo, eso seguirá siendo un sueño. Esperemos que por muy tarde, lo podamos disfrutar a finales de año, pero la última palabra la tienen los distribuidores, aunque tomando en cuenta el éxito de la primera parte y que en el Nintendo GameCube casi no hay de estos juegos, es casi un hecho que lo veamos en América, pero por aquello de las dudas, hay que cruzar los dedos.





Vintendo

CN estuvo presente en este evento para la prensa los días 26 y 27 de febrero, en el cuartel general de Nintendo, en Redmond, Washington, EUA.

Para cuando estés levendo el presente texto, este juego ya debe estar a la venta en distintas partes; es más, quizás hasta ya lo tienes y no dejas de jugarlo en cualquiera de sus modalidades. Pero bien, te vamos a platicar de la experiencia que vivimos en esto que ya es toda una tradición por parte de Nintendo, es decir, el organizar una presentación para los títulos de mayor importancia para la marca en los últimos años. Como siempre, la prensa de mayor importancia en nuestro continente estuvo presente para conocer antes que nadie la versión ya terminada (la que todos tendremos) de Metroid Prime Hunters para Nintendo DS. La cita fue el 27 de febrero en las oficinas de Nintendo. Todos estuvimos listos para ver la obra final y más que nada de cómo se escucharía el chat de voz, esta función que fue de lo último que se anunció a unas cuantas semanas del lanzamiento.

La presentación la inició el señor Shigeki Yamashiro, presidente de Nintendo Software Development (NST), quien nos dio la bienvenida. Habió de lo que representa este juego para esta empresa de desarrollo, el esfuerzo que les tomó hacer este título y los grandes resultados que se obtuvieron para estar completamente satisfechos.

Tenemos que tomar en cuenta que este juego se desarrolló en los Estados Unidos de América bajo la supervisión de Nintendo Japón. A continuación, nuestro ya conocido y gran amigo Richard Vodori, "Game Designer", tomó el micrófono y nos habló del título, sus funciones y modos de juego. Todo esto con imágenes del juego en tiempo. real proyectadas en una enorme pantalla. Queremos comentarles que el intro del juego está increíble; los menúes son realmente sencillos de entender y acceder; el sistema te va quiando según el modo en el que guieras jugar: aventura, multiplayer o multiplayer Wi-Fi. Vimos algunos escenarios del modo de historia que realmente nos dejaron bastante impresionados.



Entrevista con Masamichi Abe, director de Metroid Prime Hunters, un título que demuestra de lo que es capaz el Nintendo DS. Entérate de lo que nos platicó:

Club Nintendo: Ahora vernos un título terminado. ¿Cuánto tiempo les tomó el desarrollo de este juego?

Masamichi Abe: Bueno, en realidad este título nos tomó alrededor de 2 años en desarrollarlo para tener esta versión final que ya vieron y Jugaron hace unos momentos con los demás medios.

CN: ¿Cómo se dio al desarrollo del juego? Es que ahora vemos que muchas cosas se anunciaron en tiempos diferentes.

MA: Pues si, cuando comenzamos el desarrollo no teniamos contempladas todas estas opciones que aparecen ahora en el juego. Si recuerdan, al principio este título estaba planeado para que el multiplayer fuera wireless para jugar en un mismo lugar, y ahora tenemos la opción multiplayer via Nintendo Wi-Fi Connection.

Al terminar de ver todas las funciones del título, conocimos el sitio de este juego. Realmente está muy completa la página, de manera que podremos guardar ahí nuestras estadísticas conforme vavamos avanzando; tendremos rankings, el nuestro y el de nuestros amigos, que además mantendremos guardados en una lista en nuestro Nintendo DS. Cada enemigo tiene una sección en el sitio donde poseemos walipapers y más.

Los enemigos los iremos conociendo según avancemos en el juego. En el modo de multiplayer, en nuestra pantalla inferior veremos a nuestros oponentes en el radar; ahora que lo jugamos vimos que es realmente útil el tener esta opción, ya que nos da una visión más amplia de lo que nuestros contrincantes hacen y planean. La opción de chat de voz es en realidad genial; la verdad es una función que si blen no es parte del combate, el poder platicar con amigos u oponentes en el menú de selección antes de comenzar ayuda bastante a ponerse de acuerdo; además podemos hacer alguna que otra broma o comentario retador.



En el website de Metroid **Prime Hunters** tenemos opciones para revisar estadísticas, ver rankings y conocer más de los modos de juego.

Terminada la presentación, iniciamos la práctica de juego, que fue lo que más esperábamos. Reggie se unió al evento listo para jugar; los oponentes eran de muchos lados y de medios de comunicación diversos; en una de las batallas nos tocó contra Reggie y vaya que juega bien. Lo demostró. Un punto importante fue que la conexión Wi-Fi funcionó muy bien, aun cuando éramos más o menos cincuenta personas en una misma sala tratando de conectarse al servidor de Nintendo. El juego lo hizo bien. En fin, un día bastante aprovechado en nuestras vidas como videojugadores; retas, retas y más retas hasta llegar a la hora marcada para nuestra entrevista con el señor Masamichi Abe, el director de este título. Así que si aún no tienes Metroid Prime Hunters, es tiempo de que vayas por él y lo juegues en cualquiera de sus modos. Es un juego que te dejará completamente satisfecho. Seguramente te podrás ver las caras con algún integrante de Club Nintendo cuando lo juegues en Wi-Fi.

CN: ¿Cuando decidieron que este juego fuviera conexión Wi-Fi?

MA: Esto lo decidimos en el E3 anterior.

CN: ¿Este juego utiliza todas las capacidades del Nintendo DS?

MA. No, definitivamente el Nintendo DS dará más cosas de que hablar. Pero decimos que este Metroid esta muy completo.

CN: ¿Hubo algo que se quedó fuera del título que no pudieron meter por alguna razón de capacidad o tiempo?

MA: Como te comenté, este título está muy completo y todo lo que queriamos está en él, todos los modos de juego fueron desarrollados con especial cuidado para dejarto impecable:

CN: Vimos el intro del juego y los cinemas de los distintos níveles y enemigos. Parece que son una parte muy importante del juego. ¿Así lo pensaron cuando los incluyeron?

AM: La verdad el equipo de desarrollo hizo un gran trabajo. Sabemos que el Nintendo DS nos permite hacer estos gráficos y, pues si, ahora son parte importante del juego; ademas te dicen mucho de lo que se va tratando el juego.

CN: Hablando del equipo de desarrollo, ¿cuántas personas trabajaron en la elaboración de este título?

AM: Para este título participaron alrededor de 30 personas. Este rango de gente es mucho mayor al de un juego común de Nintendo DS, ya que en algunos casos se han desarrollado juegos entre 3 ó 5 personas.

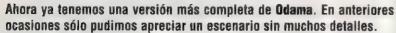
CN: ¿Que sigue para la saga de Metroid?

AM: Bueno, para nosotros unas merecidas vacaciones. Pero para Metroid cosas muy buenas, así que esperamos que disfruten este título al máximo y pues ya veremos cuáles son las noticias que esta: saga dé en un futuro.

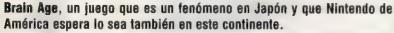
Un día antes de la presentación de Metroid. tuvimos la oportunidad de ver otros juegos.

El primer título que pudimos ver fue Tetris DS. La verdad, no esperábamos tanto de él, pero nos dejo muy impresionados.

Cuando nos enteramos de que el Nintendo DS tendría una versión de Tetris, nunca imaginamos que sería así. Pensábamos que los modos serían los conocidos y que lo único que tendríamos de nueva opción sería la pantalla táctil con el Stylus. Pues no fue así. Lo vimos y lo jugamos antes de su lanzamiento. Son varios tipos de juego que te entretienen de igual forma; es un juego muy versátil, en el que puedes jugar en modo de un solo jugador y multijugador, además de los elementos de títulos de Nintendo como Mario y Zelda. Chécate el review del juego más adelante.



La primera vez que vimos el trailer de este título no entendimos nada de lo que trataba. Pero ahora que jugamos esta versión casi completa comprendemos el concepto del juego; es un pinbali muy raro con estrategia en el cual tendrás que ir abriéndote camino para ir avanzando en tus misiones. Algo que vimos y que nos gustó mucho fue la opción de comandos de voz que puedes dar con el micrófono acopiado al control del Nintendo GameCube; son once comandos que te irán dando según avances en el juego. Poco a poco tendrás más opciones de ataque que te serán muy útiles en tu misión, y además tendrás que cuidar muy bien a los guerreros que te ayudarán a conseguir tus objetivos. Claro que algunos se tendrán que sacrificar por tu causa. Definitivamente, un pinball diferente, y pensamos que debemos darle la oportunidad a este título, ya que cuando lo juegas, te gusta.



De este título sabemos desde el E3 anterior. De hecho en la entrevista con Shigeru Miyamoto tuvimos la oportunidad de jugar con él. Ahora en su versión americana nos damos cuenta por qué es tan atractivo en Japón. Son muchos juegos que te ayudarán a ejercitar tu memoria; éste no es uno educativo (así nos lo presentaron). ¿Porqué no? Pues no te enseña nada, y lo único que hace es recordarte todo lo que ya sabes: sumar, restar, dividir, multiplicar, los colores, en fin, muchas cosas que te harán pensar. Lo complicado es que siempre estarán los factores confusión y tiempo, así que si quieres ejercitarte de otra manera prepárate para Brain Age, que además en esta versión trae como bonus un juego llamado Su doku que hará trabajar tu cerebro un poco más.









Conocimos el NDS Lite y déjanos decirte que es mejor que ahorres dinero, porque cuando lo tengas frente a ti, lo vas a querer.

Otra de las sorpresas que nos llevamos en nuestra visita a Nintendo de América lue el haber jugado con el nuevo Nintendo DS Lite. Lo pudimos apreciai en dos de las versiones blanco y azul. Posee una notable diferencia de peso y tamaño con respecto a su anterior look, ahora es más pequeño, cómodo para guardar y su diseño lo hace verse como un gadget atractivo para todos, incluso para los que no son videojugadores. Las pantallas tienen ahora más brillo, puedes apreciar más los gráficos y el Stylus viene en el color de la consola, además cape decir que es un pocómás grueso. En su salida en Japón fue todo un exito, las largas colas para adquinrlo se hicieron presentes en todas las tiendas; incluso las preventas también fuvieron bastante demanda. Ahora sólo queda esperar a que llegue a-nuestro continente para ver qué respuesta tiene este nuevo Nintendo DS Lite, el cual ha causado diversos comentarios por el cambio tan rápido de imagen respecto de su predecesor



para tus oldos

Visita nuestra página en:
www.clubnintendomx.com/audio
y descarga los archivos
de audio que tenemos.
Ahora Club Nintendo
levanta la voz.







Metroid Orime Uniters (MIC)

Sin duda, el juego del momento. Desde que salió Echoes, todos soñamos con alguna vez poder competir en su multiplayer de manera portátil, y por fortuna aquí ese sueño se vuelve una realidad; y es que además de su extraordinario modo de historia. podremos competir contra nuestros amigos en modo local, o si cuentas con tu adaptador USB, las batallas ahora serán mundiales, aprovechando el servicio Wi-Fi de Nintendo. No te puedes perder este juego por nada del mundo; si tienes Nintendo DS. debe estar en tu colección



d letris NG (ING)

25 27 77 78 32

Con este título todos hemos pasado momentos únicos, nos ha acompañado siempre y ahora llega el turno de una de sus mayores evoluciones; el juego on-line. Así es, gracias al Nintendo DS, ahora podremos enfrentarnos en frenéticos duelos contra personas de todo el planeta, para demostrar quién es el mejor. Pero no te preocupes si no cuentas con esta capacidad, va que puedes jugar con hasta 10 personas que tengan su Nintendo DS en área local, y por si fuera poco, podrás disfrutar de varias animaciones con personajes clásicos de Nintendo.



🚽 Super Orincess Deach (MMC)

Desde Super Mario Bros. 2 que la princesa Peach no era personaje seleccionable para un juego de plataformas, y mucho menos la protagonista; por eso este título resulta tan especial. A pesar del aspecto que de entrada te dan los gráficos. no es un juego enfocado para las videojugadoras, es decir, lo pueden disfrutar todo tipo de personas y encontrarán una aventura bastante interesante además de un gran reto. Para avanzar tienes que utilizar los poderes de la princesa, que son generados por sus estados de ánimo; por ejemplo, si está triste va a llorar, lo que le otorga un ataque de lágrimas.



Sectroplankton (MIS)

Una experiencia única. Así definimos a Electroplankton, Nunca has jugado algo como esto; son diez diferentes stages en los que tienes que crear melodías con ayuda de los plankton que ahí encuentres. Existen muy diversos usos para estos seres, ya que algunos, con tan sólo tocarlos, producirán un sonido, pero hay otros que lo hacen con el sonido de tu voz o con aplausos. Cada vez que lo juegas te ofrece una posibilidad distinta; todo está en tu imaginación; puedes crear desde piezas clásicas hasta modernas. Sinceramente, un juegazo: no debes perdértelo.



🖢 Prince of Dersia: TTT (BEN)

La saga que renaciera con la presente generación ha llegado a su fin, y no pudo haberlo hecho de mejor manera. Es un juego extraordinario en todos los sentidos; la historia es más intensa que en anteriores capítulos, lo que aunado a las diversas

formas que tienes para terminar con tus enemigos, te mantendrá al borde del asiento todo el tiempo. De las mejoras que tiene esta nueva versión, está la referente a que ya no es tan enredado como los anteriores, lo cual tampoco significa que sea lineal, sinp sólo que se ha simplificado.



El tiempo que todos los aficionados a los juegos de pe ea estuvimos esperan do para que llegara a herras americanas este título de Naruto, ha valido bas tante la pena. Quizá no sea el más nuevo de la serie, pero es un gran avance, y representa una excelente opción dentro del género, además, trene el extra de que cuenta con los personales más representativos de la serie de animación que esta causando revuelo en todo el mundo, si eres fan del anime y de las peleas, este juego es para ti-

No todos quedaron conformes con la primera parte de este título y muchos "P stedes deben tener desconfianza debido a eso pero créanos todos los problemas de los cuales aquejaba han sido solucionados, sobre todo en lo que a movilidad se refiere. Se han actualizado los jugadores que aparecen en cada escuadra, y se ha incluido tambien su nuevo uniforme para el Mundial de Futbol sólo con ligeros cambios. Te lo recomendamos bastante, sobre todo si segas con más de dos personas

Si quieres relajarte despues de un dia de intensas actividades inada mejor que dar unas vueltas por la pueblito dentro de Animal Crossing, donde la diversión nunca termina, puedes platicar con los habitantes, mandar cartas a tus amigos jugar con ellos, o simplemente recostarte en tu cama mientras escuchas una de las melodías que K.K. te ha dado. La vida nunca había sido tan divertida Juega Animal Crossing y aplica en tu vida diana lo que apiendas ve as como todo te resulta más sencillo.

Dos de los mejores juegos de Puzzle de todos los tiempos y en un solo cartucho: ¿qué más quieres? En esta esquina tenemos al Dr. Mario el único capaz de darie competencia refiida a Tetris en su tiempo, y en esta otra tenemos a Puzzie League que esta basado en el concepto de Paneru de Pon, o sea como Tetris Attack y lo mejor de todo es que los puedes llevar a todas partes , competir contra aigun amigo via cable Link. No cabe duda que Nintendo se anotó un 10 reeditando este juego

No todos encuentran atrayente a Odama, ya que después de haber sido víctima de tantos rumores y retrasos, como que se perdió un poco el interés en él Pero déjanos decirte que es un buen pinball, y ltega a ser bastante adictivo sobre todo por el micrófono, con el cual puedes hacer que tus tropas realicen ciertos movimientos en pantalla y así coordinar mejor tus tiros. Si estás buscando algo diferente para tu cubo, no hay mejor opción que Odama, su único defecto es que muchas veces vas a querer bajar el volumen de tu televisor

recibes el contenido que solicitade marca 01800 3632 747, en la Cd

clave canción

1133274 Blah, Blah, Blah

1130507 Don

1130329 Friiolero

1135035 Balman 6**** 1135057 La Pantora Rosa 1130356 La Camisa Negra

1135165 La Célula Que Explota 1130502 Lo Que Paso, Paso ésito di 33868 Lindo Rescadito

TOP Internacional

1130463 Mindo

1130623 Puntos Cardinales

1130511 Ser Homano

1137244 Setia

1130919 Tanta Ciudad

canción

1130714 Beautiful Broken

1130552 Bend And Break

1130560 A Message

1130632 Best Of You

1130397 Come Clean

1130388 Dont Tell Me

1130105 Dragostea Din Tel

1130395 California

1130835 Creen

1130390 Down

1130587 Home

1130709 Hung Up

1139646 In Da Club

1 #30000 Namb/ Encore

1139612 She Will Be Loved

1130515 Dont Lie

1130630 Tiempo

clave

insverse in a property of the व्यक्ति हिल्ला खा

11877882 Rathbow Connection 1185086 Soy Ropeyer Marino

1133187 Los Simpsons

1133370 Oh Susana

canción

clave canción

éxito 1130518 Amame éxite

dave

1135947 Ashron 1135943 Amo A To

1139590 American Idiot

1130704 Axel F (Intro) 1130251 Hoy Tengo Miedo

1130215 Muriendo Lento

1130332 NaNaNa(Dulce Niña) 🐠 🕬

1130453 Nada Fue Un Error Anito

éxito

éxito

brite

13131433

18182087

1130457 Niño

1133307 P.I.M.P.

1130516 Pump It

1130556 Shiver

1130509 Yo Te Dire

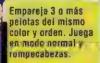
🦺 Desde tu Telcel, ingresa al menú de mensajas ascritos.

Escribe la clave del tono que quieres Enviala al **3000** (RING).

Enviala al **MAGA** (RING). E Recibirás el long en lu Telcel.

1130156 Since U Been Gone 🕬 S Guardalo y úsalo como tú quieras. 1130437 Twenty Years a da la cidore par di discolor di 10

éxilo



Series Compatibles: 1 2 3 4 5 6 4



Crea tu aquipo de ensueño y llévalo directo a la conquista del Campeonato Colegial.

Series Compatibles

🤚 Desde lu Telcel, ingresa al menú de mensaies escritos.

Escribe la clave del juogo que quieres

Enviola al Maria

- Recibiras un munsaje para deucarger la juego. Descarga tu juego con el mensaje desde to Telcel. Para mayor información visita www.chikabum.com

SERIE 1. NOKIA 3650 y N-Gage marca la clave como

SERIE 3. SONY ERICSSON TOTO # 2500 sustituve el 1 del principio de la clave por 3 SERIE 5. SAMSUNG E715. SGHC207, X466 y X640 sustituye el 1 del principio de la clava por 5. SERIE 8: MOTOROLA V300 y V600 sustituye el 1 del

PÎPOPOS DO

Entretenimiento número

AMOP Conquistalo(a) con los mejores piropos.

Envía PIROPO ai 72237

NO GS LO Mismo

Recibe frases con un doble y arriesgado significado. Envia MISM

Bombas

Las meiores bombas yucatecas para ti.

Envia BOMBA at 72237.*

Servicie disponible para todes les equipos que suenten con mensajes escritos.
*El costo por mensaje es de \$3.00 pesos + I.V.A.



ra no te compliques. paja los mejores tonos polifónicos p tu calular envía TOP at 7464.

Acegürate de tonor configurade la WAF. Procie \$13.90 per lana + 1.V.A.

13131446



13132051



Envice ca

- 🐍 Desde tu Telcel, ingresa al menú de mensajes escritos.
- 🥦 Escribe la clave de la imagen que guieres.
- 2. Enviala at 56467 (LOGOS)
- 🥾 Recibiras un mensaje para descargar tu imagen.

Descarga tu îmayen con el mensajă desde tu Tetcel. Para mayor información visita www.chikabum.com

Las claves van de acuerdo a lu equipo: ALCATE MU 10HULA C381p, C384, C650, C698p, E398, V172, V220 V180, V3, V300, V400, V460p, V555, V600 S0N FEMICS ON F600 y P900 sustituye et l3 del principio de la clava por t4 Precis \$13 por transport. IVA

Tono/Regie/

Lo Básico

1130018 California Dreamin

1130080 Dangerous And Moving

1130013 Lithium 1130015 P.I.M.P.

1130046 Tu Cárcel

Ahora Chikabun tiene a tus artistas favoritos

rop Lating

1130079 Antes Que Ver El Sol

1130003 Dile

1130033 Fotografía 🔊

🦫 Desde tu Telcel, ingresa al ment de mensajes escritos

Escribe la clave del tono real que quieres Enviala al 🌃

Recibirás un mensaje para descargar tu tono real.

Descarga tu tene real con el mensaje desde le Telcel. Para mayor información vixita www.chikabum.com

Las claves van de acuerdo a tu equipo. ALCATEL 756 610 N Gage SAMSUNG 0500 E316 E830 E713, E6100 K5001 K7001 K7501 V200 K105 X426, X427 X456, X480, X640, SONY ERICSSON K5001 K7001 K7561 V200 K105 X426, X427 X456, X480, X640, SONY ERICSSON K5001 K7001 K7561 K7561 K7561 K7601 K760 V880 2500, C698, E398, V188, V220, V3, V300, V400, V400, V400; SDNY ERICSSON PRICESSON PRICESSON



Telcei, Derechos Reservados, Copyright © Enfasys Digital S.A. de G.V. México, D.F.





más diversión en menos espado

Todos los elementos que hicieron legendariamente adictivas a las versiones anteriores están de vuelta en Touch & Roll; son más de 100 nuevas etapas llenas de peligro, emoción y diversión, además de dos juegos distintos del modo Party, el cual podrás disfrutar con tus amigos. Lo mejor de todo es que no importa qué tan lejos vayas o a dónde te lleven tus

pasos, podrás llevar el colorido mundo de Super Monkey Ball a donde sea en el mejor sistema portátil: el NDS.



¿Monos? ¿Bananas? ¿Rodar?

Si por alguna razón nunca habías escuchado hablar de Super Monkey Ball, te vamos a comentar rápidamente de qué se trata el concepto. Elige al monito de tu preferencia (todos comparten las mismas características; las diferencias son solamente estéticas), el cual irá dentro de una bola de dos colores que debes guiar desde el inicio hasta la meta a través de diversos cursos o pistas llenas de peligros, caidas, y, por supuesto, muchas bananas. Estas frutas te ayudarán a conseguir vidas, como las monedas de Mario Bros; obtén 100 y tendrás un changuito extra para jugar. La base del juego radica en lo dificil que resulta controlar a los micos por las etapas, pues los valores físicos de las pelotas y el escenario presentarán retos tanto divertidos, como dificiles.





paracuatro changuitos

Gracias al sistema Download del Nintendo DS, podrás invitar a otros tres amigos, hermanos, familiares, etc., a participar simultáneamente en un buen juego de Super Monkey Ball: Touch & Roil, aun si ellos no tienen

su tarjeta de juego. Este tipo de títulos es muy recomendable por estas opciones; los modos para cuatro personas siempre son divertidos y fomentan la convivencia. Si disfrutaste de los multiplayer de las versiones caseras, ino puedes dejar de vivir la experiencia de competir en Touch & Roll!





edomlajjurga

Aun si juegas tú solo, los tres modos para un jugador incluidos en **Touch & Roil** son excelentes para pasar horas de sana diversión en esas tardes lluviosas, o cuando viajas a selvas leja-

nas. No importa si ruedas por las 120 etapas del Challenge Mode, si desarrollas nuevas habilidades en el Practice Mode, o si revives tus mejores circuitos en Replay Mode; con este título no te aburrirás para nada.



perhabital desirated

Trae bananas, sube a tu árbol favorito e invita a tus amigos para ver quién es el mejor chango de la jungla en alguno de los seis juegos Party de Touch & Roll. Además de los clásicos Monkey Race, Monkey Fight, Monkey Bowling y Monkey Golf, se han añadido los novedosos Monkey Wars v Air Hockey a la lista de disponibilidad. Todos v cada uno de ellos cuentan con la opción multiplayer para cuatro; y si los demás no tienen su tarjeta, puedes usar el DS Download para participar en Monkey Wars y Air Hockey. No hay pretextos: es hora de demostrar tus habilidades a los demás.

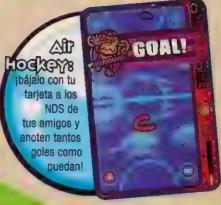














Usa tu Stylus



Como sabemos, los primates nos caracterizamos por el uso de las herramientas; pero en esta ocasión no usarás lanzas o piedras, sino tu Styuls. Mientras en la pantalla superior ves la acción del juego, en la inferior controlarás el movimiento de la bola. Al tocar a tu monito rodarás la bola para moverte; dependiendo de tus movimientos y tacto, será la dirección y velocidad a la que rodarás en los cursos. No te preocupes: es tan simple de aprender a jugar, que tanto principiantes como expertos podrán dominar este estilo de controlar a los micos; eso sí, una cosa muy distinta es aprender a jugar, y otra es tener la habilidad para llegar a la meta; por eso procura practicar bastante y serás el mejor.



¿Mejor que el anterior?

Super Monkey Ball Jr. para el Game Boy Advance es sin lugar a dudas un gran juego; es impresionante cómo adaptaron toda la acción de la serie a este sistema; pero siendo justos, la versión de NDS tiene tantos detalles que lo hacen más recomendable que su predecesor. Obviamente las características y posibilidades del NDS superan al GBA, por



el DS Download, el poder gráfico y cosas asi. No obstante, sentimos una gran diferencia entre jugar estas dos versiones, pues en el NDS sientes cómo "empujas" la bola para hacerla rodar, y en la de GBA tienes la sensación de ir dentro de ella. Depende del gusto de cada quien por la versión de su preferencia; pero ciertamente son dos opciones lo suficientemente distintas como para disfrutarse por separado; como es el caso de las versiones Touched y Twisted de Wario Ware Inc.

El engine gráfico de Super Monkey Ball: Touch & Roll es una maravilia; no solamente se juega bien, ¡sino que incluso se ve impresionante! Corre a 60 frames por segundo para darie un realismo y fluidez increíble a las animaciones. Para contrastar con los sorprendentes gráficos, los monitos tienen un diseño como de caricatura haciendo una genial combinación. El punto malo es que la música no tiene la misma emotividad de las versiones anteriores; fuera de este detalle. es una experiencia visual la cual no puedes dejar de jugar.



beid focial ral egace

Los juegos de este tipo siempre son bien recibidos. Es común que te den una negativa cuando invitas a tus padres a tomar el control de Leon Kennedy en Resident Evil 4; pero si se trata de un título estilo Party, es muy distinto. Son muy recomendables para convivir y disfrutarse en compañía de los amigos o la familia por su sencillez de gameplay y altos niveles de diversión.

Si buscas algo entretenido y que se lo puedas prestar a quien tú quieras, en donde estés, dale un chance a Super



ranking



CYOW

Cuando salió en el GameCube me pareció interesante y divertido, más aun si reunías a los cuates para el modo normal o los minijuegos. Ahora, después de una secuela para GCN, una versión para GBA y esta última, creo que la franquicia se está estancando v sólo nos ofrece actualizaciones que, aunque divertidas -más en su concepto multiplayer-, son repetitivas. Lo mejor es que vuelven a ser los minijuegos y que cuentan con la opción de compartir el juego vía Download Play para concursar en un par de juegos, o mejor aún, el modo multi-card, para que participen en cualquier evento.

M Master 8.5

Super Monkey Ball es uno de los títulos que más momentos de diversión me sigue dando. Cada fin de semana es una obligación el "golfito", por lo que esta versión para NDS me llamó mucho la atención desde su anuncio. Los niveles están muy bien elaborados, con mucho color, igual que los de GCN, pero lo mejor de todo es que siguen siendo igual de desaflantes, con esa sensación de vértigo todo el tiempo. Otro punto a su favor es que cuenta con capacidad para ser disfrutado hasta por cuatro personas al mismo tiempo, lo que sin dudas representa horas de sano entretenimiento.

panteón 9.5

Uno de los títulos de cabecera de mi familia es Super Monkey Ball; siempre que nos reunimos lo jugamos, y siempre nos trae risas y momentos gratos; eso sin contar la emoción y diversión dentro de cada etapa o competencia. La versión para el NDS es realmente recomendable; captura todo el sentimiento que ha hecho grande a la franquicia; es una prueba más de que no se necesita tener temas fuertes o violencia en un videojuego para ser todo un clásico. Eso sí, no por tener gráficos "bonitos" significa que se trata de un juego fácil; espera a pasar un par de etapas y lo comprobarás.

- JUEGOS+TONOS+BONDOS+BERNICIOS



cópico

DESIRE

00K- 1E

TR. PP.NG

HUNDUP

DONICHA

YOUREBLAUT

MUCHAFUCHA

DUICENINA

LOGI-FPASO

MISSIUNI **GLEMANDOME**

RATMAN

(HAPHLIN

J07EN

BU FRACHUS

CHAPS

i lit

JA 1,11NA 10 CO

(AFI)

SQUAREUNE

/ e2 1 8 s

Envia CNYTONO CODIGO al 80008 Ejemplo: CNYTONO VERTIGO al 80008

Envia CNYPOLY CODIGO al 80008

ES LO DE HOY!!!!

Ejemplo: CNYPOLY VERTIGO al 80008

POLYTOMOG

Don't lie / Black Eyed Peas

Tripping / Robbie Williams
Hung up / Madonna

You're beautiful / James Blunt

Mucha lucha / Los chicos del barrio

Lo que paso paso / Dady Yankee

Na na na (Dulce niña) / Kumbia Kings

Botman The Movie / Tema de la pelicula

El Chapulín Colorado / R. Gómez Bolaños

Don't cha / The Pussycat dolls

TUMUS

canción

Vertigo / U2 Desire / U2

1111900

Finance CHYNUEGO CODIGO AL AJ HA Ejempio: CHYNUEGO SDTENNIS al 31416





JUEGO DEL MES 3D TENNIS PRO

con una variedad de destrezas y conta uno tiene su punto

CODIGO: 3DTENNIS

Compatibilidades: N30 N40 NA0 SEA

VEGA WARRION



Codigo: VEGA Compatibilidades #30 N40 N60

SKOTERBOY



Codigo: SKATERBOY Compathibited in 1140 Hill

SIMBAL



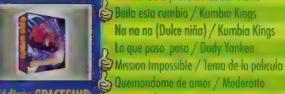
Código: SIMBAD Composibilidades: MV MVC N40 N60 N76 SES SE6 SEC SEKZ SAMC SAME SHG

INFECTION



Codigo: INFECTION

SPACE SHIP



Codigo: SPACESHIP أالة وانفائلناهم

DOME IN 50 SECONDS



Código: DONEIN50 Consolibilitations MSO NAC HAD SEA SEICT

NOOF



Código: WOOF **H30 N40 H60**

SUDOKU



Código: SUDOKU Compatibilidades: MY MAI N40 N60 N76 SE5 SE6 SE6 SEKZ SAMC SAME SHO

COMPATIBILIBADES To polipior debe terror WAP configurade. Recibirés como respuesta do recompió de la lituración de como politica de la como politica del como politica de la como politica del como politica de la como politica de la como politica de la como politica de la como politica del como politica del como politica de la como politica del como politica del como politica de la como politica del Gx20 MVC Motorale C650 V180 SAMC Salessing: C100 E600 S300 SAME Salessing: E316, E700, E715, P400, S100

Servicio para mayores de 18 años. Costo por mensaje \$3 + IVA

Fivin CIPIDO al 23568

TEMAS PREMIUM

TRANSFORMA EL DISEÑO DE TU CEL

Envia: CNYPREMIUM CODIGO al: 31416











Square one / Colaplay COMPATIBILIDADES

TONO funciona en celutares GSM (con clup) NOKIA pleje n. 1100 3395 3650 7210 8390 8890 9290 SONY ERICSSON p ejem 1230 1300 1610 Z600 SAMSUNG R225 R210 T100 LG W3000s

Para celulares TDMA (sin chip), envia el texto: CNYTONOT CODIGO al 80008 p ejem. NOKIA 1220 3320 5125 8760 8265. SAMSUNG A325. POLYTONO: para celulares que soporten tanas polifónicos y que tengan acceso a WAP configurado. Recibirás como respuesta un link,accésala desde tu cel y baja el polytona

UNAY TONE

Emile CHYFUNNY CODIOD of

CONTRACT LONG A DECK

art mark

Joven ahi le haplan Milito, contéstame Borrachos curs s tararea ado canción

Si bombón?, contesta nene En holudo contesta

Guey contesta no?

A mi me gusta la ga olina No oige say de pate

Angel vs Diablo Sinto combigue to



MARIADES

¡Qué tal, Club Nintendo! Ya he pasado toda una vida en el ambiente ficticio de **Sims Bustin' Out** de Nintendo GameCube, pero mi personaje es un completo inútil y siempre lo despiden de su trabajo. ¿Podrían decirme si hay alguna forma de conseguir dinero fácil? Porque hay cuentas que pagar y mis simoleons cada vez van más a la baja.

Carlos Jiménez Monterrey, NL

OK, Charly. Para que sigas viviendo tu vida virtual de manera cómoda, haz lo siguiente: conecta un cable de Game Boy Advance al Nintendo GameCube (el mismo que usas para jugar Final Fantasy Crystal Chronicles), inicia tu juego y compra la Arcadia; te costará poco menos de 100 simoleons. Juega en la Arcadia con el cable de GBA conectado y cuando la barra de "Load" inicie en la pantalla de tu GBA, pausa el juego en el Nintendo GameCube. De esta forma, cuando participes en el minijuego no cambiarán tus estadísticas. Así puedes pasar largo rato sin que las necesidades básicas ~como el hambre- afecten a tu Sim, permitiéndote ganar tanto dinero como creas necesario.

¡Qué hay, Club Nintendo! En **Prince of Persia: The Two Thrones**, ¿cómo derroto al par de gladiadores que te enfrentan en un círculo de fuego? Ya me gasté todas mis esferas de arena y aun así no puedo vencerlos.

Rogelio Huerta México, DF

¡Qué pasó, Roger! Este par es muy fácil de vencer y ni siquiera necesitarás valerte de tus arenas. Simplemente deja que inicie la contienda y de inmediato arremete contra el tipo que tiene la espada; golpéalo unas cuantas veces —sin importar si bloquea los ataques o no- y en el último momento, el segundo gladiador (el del hacha) dará un salto para tratar de partirte a la mitad; esquívalo y sin perder tiempo atácalo con tus mejores combos para reducir su energía. Repite el proceso y después de un momento aparecerá el ataque en combo que te da la facultad de embestir a los dos enemigos. Ten cuidado de no fallar la secuencia del combo o el par de romanos te hará picadillo.

¡Hey! Es la primera vez que les escribo y la verdad espero que me ayuden. En el juego de Harry Potter and the Gobiet of Fire de Nintendo GameCube, ¿dónde puedo conseguir el hechizo de herbivicous?

Antonio López
Vía correo electrónico

Debido al nombre de la magia, es evidente dónde puedes hallarla. Entra en el nivel de herbología y justo al inicio verás un libro de hechizos ubicado al lado izquierdo



Hola, amigos de Club Nintendo. Antes que nada quiero felicitarlos por su espectacular revista.
¡Son la mejor que existe! ¡Yo siempre compro sus ediciones y en
realidad son bien interesantes!
Mi pregunta es sobre el juego
Pokémon XD Gale of Darkness.
¿Cómo puedo purificar al Shadow
Lugia? He intentado con todas
las formas que sé, pero no baja ni
un poco. Bueno, esa es mi duda,
espero que me puedan ayudar lo
antes posible.

Manuel Kam La Serena, Chile

Esa es una gran pregunta, Manuel. ¿Cómo purificar a un personaje que no se deja por los métodos convencionales? Pues echándole un poco de imaginación. Ve a la cámara de purificación y logra que todos los nueve compartimentos lleguen al máximo de nivel (usando tus diferentes **Pokémon**) y en ese momento pon a Lugia; esto te permitirá purificarlo sin problema alguno.



Hola, Club Nintendo. ¿Cómo están? Espero que bien. Bueno, voy directo al grano: necesito saber los códigos del juego de Nintendo 64 que se llama "Conker's Bad Fur Day". Te estaré muy agradecido si me mandas la respuesta. ¡Saludos a todos los chilenos!

Fabián Alexander Cortés Chile

OK, este ya es un juego viejo así que en vez de ponerlo en los SOS, le damos seguimiento en Mariados. Ingresa los siguientes códigos en la opción de *Cheat* del menú principal.

Password	Efecto
WELDERSBENCH	Activa todos los capítulos.
CLAMPIRATE	Activa el capítulo Bats Tower.
BEELZEBUBSBUM	Activa el capítulo It's War.
MONKEYSCHIN	Activa el capítulo Uga Buga.
PRINCEALBERT	Activa el capítulo Barn Boys.
CHOCOLATESTARFISH	Activa el capítulo Heist.
ANCHOVYBAY	Activa el capítulo Slopranos.
SPANIELSEARS	Activa el capítulo Spooky.
BOVRILBULLETHOLE	50 vidas extra
EATBOX	Juega con Caveman en el modo multiplayer.
WELLYTOP	Juega con Conker en el modo multiplayer.
EASTEREGGSRUS	Juega con Neo Conker en el modo multiplayer.
RUSTYSHERIFFSBADGE	Juega con Sergeant y Tedi Leader en el modo multiplayer.
CHINDITVICTORY	Juega con Weasei Henchmen en el modo multiplayer.
BEEFCURTAINS	Juega con los zombis y aldeanos en el modo multiplayer.
BILLYMILLROUNDABOUT	Habilita a Gregg en el modo multiplayer.

Hola, CN. Es la primera vez que escribo y espero que me respondan lo siguiente: en mi juego de Nintendogs Lab & Friends he usado Bark Mode con un Daschund & Friends, pero cuando mi amigo se conecta con un Siberian Husky, yo no lo puedo obtener en el kennel. ¿Qué hago?

Stephan Horvath
Vía correo electrónico

Este es un problema bastante recurrente, y se explica –un poco- en el instructivo del juego. El problema es que cuando te conectas con un amigo en el Bark Mode, sin importar si tienen la misma versión o no, sólo se podrán enviar un cachorro mutuamente. Por ello, cuando tratas de recibir otra de sus mascotas no pasa nada. Tendrás que buscar a otra persona para que te lo pase, o de plano seguir jugando para que con el tiempo y tus puntos de entrenador, aparezca en la perrera.

Acabo de comprar el juego de Castlevania Dawn of Sorrow para Nintendo DS y ya estoy a punto de terminarlo con muchas de las almas disponibles, pero tengo una duda escuché que existen tres finales diferentes y no sé si estoy haciendo lo correcto para sacar el bueno. ¿Podrian decirme cuáles son y cómo obtengo los finales para este gran titulo? Y por ultimo, ¿como puedo cruzar el camino que está plaga do de espinas en Subterranean Hell?

Gerardo Arriaba Venezuela

the in the same of the state of the same o juli. Pen mucha dispiriée par que locas lacar é man man in my padie Poor final: Denomina and India becalle on Dario Bossi, de rétale en dudaza inmedia formente vertir la comaca dina Final regular: Lawrence in segunda metalik upr Dario Bossi, esta al altra Paranola cam ientran en el espejo despuin de qui demotei il préximo lefe de escena Agunt regress at one tado del espeie obten al sello mágico dinom un al i entre del castillo i untin un la parei in dal join six give terrors regulando in talisman de Mina Mejor Indi: historian misco hacer-line mismin and a line of the me interior Enfrenti - Apuni usanci Paranola y posterio mente toma il nella másico (ii printesa pomsta es 🛎 jentin del maga: pers antes de entra i quipate el tallomén de Mina: Con esta disfruturia de un didogo diferente nsi como en um a cua zona del juego Recuerdas el pero por donde entré Julius? Pries ve por alli v completa al nuevo nivel of final enfrentants i un jufa bastanțe diffcii, pero sela in ante testigo del major final Later of the second second mo han problemal in Henri hererte y waten the Mathinistation ilima **Sone Ari**t të podrë tran portar a través de la barrera goro d'admini netti dentro de to inventario, con al alma Skeleton Apa, y equipalo en conjunto con alma Puppet Master as production marionetas a mayor distancia

Se nos terminó el espacio para los Mariados de este mes, pero el próximo número regresaremos con más dudas recurrentes de tus juegos preferidos. Mientras tanto, envíanos tus incógnitas por correo electrónico a clubnin@clubnintendomx.com o por vía tradicional a la dirección que ya conoces. ¡Hasta la próxima!

permitidade in custom of policis.



¿Trozei? Se come s se toma

con agua? 🌑

ority Inc.

as, I saw We and in Royald tree () in the to the second The same State of the last Police II 65 per II spirito The William & China tages of the course of chiefs in himsthe second of the last of the The state of the s marking the Lagrange was resident. In Name Citizen County in the County and County THE RESERVE OF THE PARTY OF THE -de lando Texa (Nove Negal THE RESERVE OF THE PARTY OF THE march, promie Marspeille i Spen - Tokémon y أخضافات والمساهد

Los Pokémon llegan a los puzzles de nuevo

okémon Puzzle League fue todo un éxito para el N64: aunque debemos mencionar el hecho de que está basado en Tetris Attack. Después de un buen rato, los monstruos de bolsillo regresan al género adictivo de los puzzles en un título de nombre Pokémon Trozei, y estamos seguros de que los fans no dejarán de chocarlo; pero, ¿qué hay de los aficionados a este género? ¿Será lo suficientemente atractivo para dejar por un momento tu Tetris, o se trata de sólo un juego más para aprovechar la franquicia? Sigue leyendo y conocerás más acerca de Trozei y lo que nos ofrece.

•TROZEI ADVENTURE (1 JUGADOR)

En el modo de aventura tomas el papel de Lucy Fleetfoot; su misión es salvar a cientos de Pokémon de los planes malvados del Phobos Battalion. ¿Que quién es ella? Sigue leyendo y lo averiguarás.

ENDLESS TROZEI (1 JUGADOR)

¿Crees tener la habilidad suficiente como para imponer un récord impresionante? Demuestralo en este modo en donde debes acabar con todas las piezas para pasar al siguiente nivel; tu destreza decidirà hasta qué nivel eres capaz de llegar.



TROZEI BATTLE (2 JUGADORES)

Mide tus fuerzas en contra de otro jugador en este modo de batalla; el primero cuya área se llene primero de Pokémon será el perdedor. Y siendo tradición mandar castigos al contrincante, si realizas muchos combos Trozei durante la partida, tu adversario sufrirà las consecuencias.



PAIR TROZEI(2 JUGADORES)

El objetivo de este modo es intentar romper el récord más alto cooperando con un amigo. Mientras más Trozei continuos hagas, más sencillo será para tu compañero realizarlos, pues el número de Pokémon se reducirá en las áreas; además los Dittos caerán en la pantalla de tu compañero en lugar de en la tuya.





Una nueva heroina llega al mundo de Pokémon. Una organización conocida como Phobos Battalion ha robado incontables Pokémon dentro de sus Poké Balls y los ha llevado a sus bases secretas usando los Phobos Mobiles. Lucy Fleetfoot es la única capaz de detenerlos; para hacerlo, ella tiene el Trozei Beamer, un aparato que envía a los Pokémon de vuelta a la libertad. Pero para funcionar, debes alinear a las Poké Balls que contengan monstruos de la misma especie. Pero los miembros del malvado Phobos Battalion tratarán de impedirlo al enfrentarte en las escenas de jefes.



versiones para NDS, ¡podemos divertirnes con Pokémon Trozei!







Crow

condo vi que tan poco atractivo es Pakemon Frozel, y vaya, con eso de que yo hay más "pakémones" que palirculas de los hermanos Atmada, pues no ma sorprende que la exitosa licencia que brillo la accada pasada — y aún ahoro — que estes cencestes para expandir se imperio. — maio es que agaitaren un concepto simple y a mi particular punto de vista, no la dieren el empuja accasario, graficamento el pobre, el gamenia y es similar, pero no tar dinomico como en Zoa keeper, y en general se nace un maio esta posera sin pean mi giorra. Mejor hubieran hecho orro Potemon Puzzle League.

MI Master

que digamos; se juega de manera mey sencima y parecida a Zoo Reeper, a ree, can el Styles deles mover les piexes pere formas lineas, en pocos plabros, no afrece nada neeve. El rete de este titute reces en sener que cen seguir les mas de 300 Fokemon con los que cuenta, que, creeme, en la lo nada focil, por la limitada de sus aparica. L'omo ye dije, Pokemon Trozei no afrece de este superiencia y mucho menos senar el cancepto de un Pezzla (asta lejas de este), pero como seclas seceden cen estes juegas, es mey selective; te suplema que la presides unter de comprarto.

Panteán soute

dias on los que Poléman

tra innovador, se jugaia con gusta
y rada elemento era novedose. Pero ese
flempa yo quedo muy atras. Con la solida de
mus versión brus erra, oi concepto se lus vuelfe
une de los más repetitivos on la historia do les
videojuegos; incluso ya no seños os qué plenson al
diseñar munuevos Poléman, pues revia vez tamenos cáste o rezón millor. Con Poléman fraze
se he tocade tonde; se os nada incovador, y la
historia morace reconocimiento a la feita de
loriginalidad. Si quieros en "señor Pozzio",
mejor compro el oxiginal, el ferris DS;
sen si es un juego que veto le
pena adquirir!

tocar es bueno. El museo Rumble Pak? su sara ja unico com que tranble un el raino de Metroid, guia a Samossa tranès de ésta expériencia pinhall en dos pontallas: NINTENDEDS.

¿Terminaste Drill Dozer y te sientes todo un ladrón maestro? No tan rápido: hay más tesoros por saquear.

Por Steve Thomason



Esto aún no se acaba aunque salgan los créditos. Cada uno de los seis escenarios contiene un nivel secreto que puedes comprar en la tienda una vez que hayas avanzado hasta cierto punto de la aven-

tura (los seis estarán disponibles al final del juego principal). Dichos niveles



contienen parte de los mejores retos que hayas visto en mucho tiempo, así que nos imaginamos que podrías necesitar un poco de ayuda. En las siguientes páginas, te llevaremos por los sitios más complicados de cada nivel. Conquista las áreas secretas para que logres ser el número uno en D D.

Mega Bit 800 Art Museum Map 300 Kuru Ruins Map 300

Hap of the hideout dropped by a Skullker.

Ten cuidado al conducir tu taladro, pues la policía siempre vigila.

Área restringida

Entra por el primer socket, gira hacía el lado Izquierdo y después impúlsate hacía atrás para alcanzar el extremo izquierdo del siguiente socket. Ve en reversa de nuevo para brincar hacia el siguiene punto. Mientras repites el proceso, trata de mantener un ritmo al presionar un botón gatillo (L) y después el otro (R). 🔕 Cuando te impulses de un socket hacia el punto A, gira alrededor y cava en el lado derecho del socket que está debajo del bloque amarillo. Cambia los lados y brinca hacía el otro lado, después regresa a la derecha y salta hacía el bloque amarillo. Desde aquí podrás alcanzar el siguiente punto. 😉 Regresa a un ritmo y ábrete camino hacia arriba. () Usa tu taladro en el bloque de goma en el punto C, después brinca hacia el socket adyacente, cambia los lados e impúlsate hacia la cima del bioque. Baja por la orilla izquierda y cava en ese lado para después brincar hacia el siguiente punto. O Cambia al lado derecho del socket y presiona reversa, después cava en el siguiente bloque amarillo.

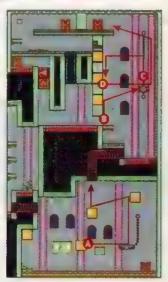






Samurai Sword (Tesoro 18)

Luego de que consigas el segundo engrane, regresa y cava a través de la barrera que encontraste anteriormente. Procede por la puerta del otro lado. A Usa el bloque amarillo para impulsarte hacia la plataforma en movimiento: después, mientras la plataforma se eleva, salta y cava en el lado izquierdo del bloque de arriba. Ahora, da un salto de reversa hacia el siguiente bloque, después cruza por una tubería. (B) Usa el bloque amarillo para llegar al elevador. @ Con el segundo engrane, no podás alcanzar la cima de primera intención. Brinca hacia el bloque amarillo más elevado justo antes de que te quedes sin juego, cava en él con ambos engranes, después déjate caer y usa tu taladro en el bloque central. O Conforme el elevador sube de nuevo, salta en él v



Pyramid Stone (Tesoro 04)

podrás llegar a la puerta.

Desilzate por debajo de la puerta cercana al inicio del nivel y ve hacia abajo de la tubería que está más adelante. Continúa cuidadosamente a través de la tubería y los diversos peligros que te esperan.





Una vez que te sea posible, permanece en el tercer engrane tanto como te sea posible para eliminar los obstáculos difíciles.

Forgotten Ruins

Barnacle Coin (Tesoro 08)



Ancient Tablet (Tesoro 27)

Conforme avances al punto A, mantén el taladro funcionando para repeier las flechas mientras. saltas de orilla a orilla. (Cuando llegues al cuarto risco, debes agacharte bajo la flecha). 6 Brinca en la plataforma movediza y agáchate en la primera flecha, después salta hacia la siguiente plataforma. 1 Brinca de regreso a la primera plataforma cuando las dos se crucen. O Pasa bajo las flechas y salta hacia el borde de tu izquierda. (D) Cuidadosamente pasa por los bloques que se desaparecen, Mientras saltas haica el segundo bloque rojo, usa tu taladro para esquivar cualquier flecha. Taladra en el lado izquierdo del bloque amarillo. cambia al tercer engrane e impúlsate hacia otro bloque amarillo a tu izquierda. Al aterrizar, comienza a cavar de nuevo y protégete de las flechas. (1) Cava en el lado derecho del bloque amarillo, cambia al tercer engrane y después usa un salto en reversa justo cuando pasen las flechas. Cacha el siguiente bioque amarillo con tu taladro y usa reversa inmediatamente para impulsarte hacia la plataforma verde. 6 Salta hacia el último bloque amarillo y luego hacia el punto final.



Cowdust (Tesoro 26)

O Deslizate hacia la orilla de tu derecha y cava a través del bloque antes de que la roca caiga sobre ti. Una vez que pase el peligro, cava en el bloque amarillo de tu izquierda, cambia al segundo engrane y da un salto en reversa para llegar al siguiente punto (donde deberás demoler rápidamente otro bloque). Repite el proceso hasta que llegues a la cima. O Cava inmediatamente en el bloque amarillo de la derecha, cambia al segundo engrane e impúlsate hacia lo alto del bloque anemillo de tu izquierda. Salta en el siguiente bloque (elimina al enemigo), después cae por el lado izquierdo, usa el taladro y luego pega un salto de reversa hacia el risco mientras estás en el segundo engrane. O Cuando llegues al fondo de los pasos, baja y cava en el bloque amarillo. Cambia al tercer engrane e impúlsate hacia el extremo de la izquierda. De ahí, continúa tu camino sobre los bloques amarillos usando sólo el primer engrane. Cuando llegues al último broque, usa el tercer engrane.



Metal City Highrise

Glass Mask (Tesoro 21)

El camino hacia la *Glass Mask* está repleto de abrazaderas. Debes usarlas para lanzarte hacia el aire (cavar en ellas y luego usar reversa). Posteriormente, ve hacia la otra. El pasillo cuenta con diversas trampas, como minas y bolas con picos, pero nada que no puedas solucionar.





Si parece que has llegado a un callejón sin salida, busca un pequeño hueco por el que puedas deslizarte. También es inteligente usar las maniobras para cruzar los peligrosos obstáculos.

Stinky 'Shroom (Tesoro 10)

Para adquirir el Stinky 'Shroom and Eternal Top, pasa por debajo del hueco del principio del nivel en lugar de saltar sobre las plataformas que te conducen a la Glass Mask.





Eventualmente, verás el primer tesoro en una plataforma superior. Para llegar alli, debes taladrar en la puerta cercana, después presiona reversa y rápidamente oprime L ó R para cavar en el bloque amarillo. Ahora, cambia al segundo engrane e impúlsate hacia el cofre.



Eternal Top (Tesoro 15)



Cae del borde donde encontraste el tesoro anterior y continúa derecho. Cuando llegues a otro portal (tornillo) úsalo para impulsarte hacia los siquientes bioques amarillos. ② Cava a través del bloque de reloj de arena y cuando llegues al último, usa reversa para impulsarte de regreso hacia el primero (que habrá reaparecido). Espera a que los otros bloques aparezcan y luego síguelos hacia la orilla. ② Salta y usa el botón L para llegar al tornillo y extenderlo. Una vez que te deje en la orilla, brinca hacia la cima. ③ Cae por la parte derecha del portal y usa el botón L de nuevo. Cuando utilices el tercer engrane, haz un salto en reversa hacia la siguiente orilla. ② Brinca hacia una de las plataformas en movimiento y deslízate por los bloques rojos en cuanto éstos desaparezcan. ③ Destornilla el último portal; después, rápidamente agarra el extremo del ascensor y úsalo para impulsarte hacia lo alto del portal. Cuando éste regrese a su posición original, podrás llegar al cofre del tesoro.



Escape Tunnel

Chip Fossil (Tesoro 13)

El Chip Fossil está más allá de la puerta inferior en el canal de escape. A diferencia de muchos de los tesoros en otros niveles de bonus, ahora pondrás a prueba muchas de tus habilidades con el taladro.



Para cruzar los largos espacios en este nivel, aturde a un enemigo en la orilla de la plataforma y usa tu taladro en sus puños cuando esté a punto de usarlos. La fuerza del impacto te impulsará lo necesario.



El cuarto donde encuentras el tercer engrane contiene una serie de tuberías. Usualmente se alternan en colores, pero no siempre (particularmente hacia el final). Mantén alerta los botones L y R, ya que en cualquier momento los necesitarás.



Cava huecos en el piso y escóndelos para evitar que te detecten los centinelas. Cuando la costa esté limpia, muévete rápidamente para derribar las torretas. Si tratas de atacar a los centinelas primero, las armas te aniquilarán.

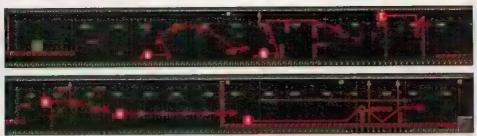
Clay Shades (Tesoro 22)





Si un láser del primer cuarto está a punto de tocarte, deja que un enemigo te ataque. La invencibilidad temporal causará que el láser pase sin dañarte. Levantarse a través del pozo en la foto de la derecha es fácil si destruyes las torretas del camino. Cuando llegues al socket que te lleva de regreso, observa el lugar y ten cuidado de la electricidad.

Deslízate a tu derecha desde el bloque en el punto A, una vez más desde el bloque superior. Continúa hasta que estés debajo de un par de bloques que te protegen de un segundo láser. 🐧 Cuando el láser pase a tu derecha, sube y deslizate a través de los bloques de la parte superior. Conforme avances, ten cuidado de los rayos y recuerda que el dozer es más ancho que un bloque sencillo. 🚱 Cuando ambos rayos estén a tu izquierda, rápidamente salta en los bloques dobles. 🧿 Los rayos del techo empezarán a moverse a la derecha, síguelos. Cúbrete bajo un par de bloques cuando el láser regrese, después apresúrate hacia el punto E. O Quédate en la orilla del bloque y deja que un rayo te pegue; luego ve hacia el segundo risco. Rápidamente impúlsate para cruzar el resto de los elevadores antes de que aparezcan de nuevo. (3 Estudia el patrón del siguiente láser, después despega tan pronto como se aleje. El siguiente bloque te protegerá, espera un momento y luego salta.





Hidden Compartment

Skull Badge (Tesoro 31)

Puedes adquirir ambos compartimentos ocultos en un solo juego. Los enemigos eléctricos son tu impedimento principal para llegar al tesoro número uno.





Algunos oponentes de alto voltaje giran alrededor de los bioques amarillos, así que necesitarás medir tus saltos adecuadamente. Lo mejor es esperar a que el enemigo se aleje.



Más enemigos esperan mientras tratas de ascender a una serie de plataformas. Agáchate para evadirlas y espera una abertura antes de saltar a la siguiente plataforma.



La parte final está esparcida con muchas otras cargas eléctricas. Saltar hacia los pequeños bordes sin ser golpeado requiere práctica. Cuando llegues al borde que sigue después del primer bloque amarillo, camina un poco a la izquierda cuando el enemigo se mueva, después brinca hacia el siguiente punto. En el próximo bloque amarillo, cambia al segundo engrane antes de impulsarte.

Bone Bell (Tesoro 23)

Muchos de los bloques que se mantienen entre la Bone Bell y tú ocultan explosivos. Toma en cuenta los siguientes pasos si no quieres explotar.



Cava en el bloque superior derecho, después mantente en el bloque de la izquierda para evitar la explosión. En cuanto se calme el asunto, ve hacia el borde azul.



En el siguiente grupo de bioque, destruye el que está al centro derecho y retrocede. Antes de que exploten las dos bombas, cruza al siguiente punto azul.



Derriba el bloque más alto en la siguiente formación y espera en el extremo izquierdo hasta que la bomba se descubra. Ahora brinca al siguiente borde.





Verás una línea de bloques reforzados sobre un conjunto de bioques regulares. Cava en los primeros y después destruye los sencillos para flegar a la siguiente plataforma.





Ve hacia la siguiente formación y destruye el bloque inferior izquierdo. Salta y cava en el segundo bloque y luego impútsate hacia el amarillo. Cambia al tercer engrane y usa reversa cuando la bomba se libere.

Cava a través de los bloques reforzados y después destruye uno de éstos. Tan pronto como la bomba explote, ve a la siguiente plataforma antes del

¡Garfield regresa a Nintendo!

I gato más glotón de todos los tiempos ha decidido volver a la acción de los videojuegos; esta vez en el Game Boy Advance. Garfield and his Nine Lives es un título lleno de color y mucha acción en donde podrás controlar a este popular felino, e interactuar con diversos personajes de sus tiras, como su abnegado dueño, Jon Arbuckle (o "Bonachon", para el público de habla hispana), y el ingenuo y extremadamente poco inteligente perro Odie. Si eres fan de Garfiled y te agradan los títulos donde debes recolectar items de la pantalla, este es un juego para ti; no dejes de leer para que lo conozcas y sepas de qué se trata.



Todo por cenar demasiado...

Lasaña, pizza, pasteles, hamburguesas y todo tipo de comida alta en calorías son la base de la diaria alimentación de Garfield; lamentablemente, una noche estos manjares le ocasionaron una serie de extraños sueños. Garfield debe enfrentarse a éstos —y también pesadillas—, en nueve diferentes aventuras basadas en sus nueve vidas. Como todo sueño, las cosas no tienen que ser veraces; a lo largo de su camino el héroe gatuno encontrará muchos elementos conocidos, tanto buenos como malos; de ti dependerá guiarlo por cada una de las etapas hasta hacerlo despertar de tan raros sueños.





¡Yo te conozco!

Siempre es bueno ver un rostro familiar, especialmente cuando te encuentras sumergido en un mundo de pesadillas donde todos quieren verte caer. Varios personajes conocidos aparecerán en los sueños de Garfield para ayudarlo en ciertas tareas; Odie, Jon y su novia Arlene estarán dispuestos a darle una mano (o pata) cuando lo necesite.



Sueños en lugares conocidos

La jornada de Garfield en cada sueño tomará la forma de alguno de los sitios más conocidos por el felino; cada uno está rebosante con elementos característicos de la serie, así como algunos nuevos que te sorprenderán. Tu astucia será puesta a prueba para evadir a los enemigos y resolver algunos acertijos y obstáculos del entorno. Los escenarios tienen la estructura típica de un juego de acción en 2D, así como áreas ocultas; si buscas bien, podrás obtener grandes recompensas por explorar cada rincón de los escenarios.





¿Ejercicio? ¡Ni en lunes!

Garfield es enemigo jurado de hacer esta actividad tan saludable; pero en esta ocasión debe hacerlo para poder pasar cada etapa de sus sueños. Él puede correr, saltar, atacar, subir escaleras, colgarse de alambres y cuerdas, y muchas cosas más. Dentro de los escenarios hay muchos items en áreas



fuera del alcance normal; pero con un poco de ingenio y habilidad en el control podrás encontrarlos a todos.

Demasiado para un gato perezoso

Por supuesto, en ciertas etapas encontrarás algún tipo de obstáculo bastante dificil de pasar para completar la misión; pero no temas, la opción de password te ayudará a regresar al lugar en donde te quedaste por si tienes que dejar tu juego por alguna razón. Un detaile muy gracioso es que por naturaleza, Garfield es un felino antipático, glotón y sobre todo flojo como ninguno; pero en esta ocasión deberá dejar la pereza a un lado para poder salir ileso de sus extraños y peligrosos sueños.



daello ongikal III Odie; el amigo 💶 🗓 🕕 Lyman, llegó 👚 🗀 🗀 en las prime Garfield; de

Garfield al 100%

Los fans de este gato naranja se sentirán como en casa al disfrutar del humor característico de la serie; el sarcasmo de Garfield estará presente en sus comentarios a lo largo del juego. A diferencia de otros títulos basados en caricaturas. en esta aventura no tendrás problema con el gameplay del juego; en repetidas ocasiones se enfocan más en los gráficos y se olvidan del manejo del personaje. Garfield and his Nine Lives tiene un control amigable y sencillo de aprender a usar, apto para todo tipo de videojugadores; pero no creas que se sacrificó el diseño; cada elemento tiene una fluidez muy buena, y en especial Garfield, quien cuenta con animaciones muy vistosas y coloridas.



Sin tener tanto para leer

La cantidad de texto en el juego es minima; los programadores crearon una vasta gama de expresiones y animaciones para que Garfield demuestre sus sentimientos de manera visual; así podrás disfrutar del juego de un modo más al estilo de las caricaturas, y no pierdas tiempo en estar levendo demasiado. Siendo un título basado en un personaje de tiras cómicas y caricaturas, nos pareció excelente esta decisión; el humor y los sentimientos de Garfield quedan acordes con las acciones dentro de cada etapa; nos recuerda mucho al estilo de joyas para el SNES como Rocky Rodent y Earthworm Jim.



¡Todavía no despiertes!

Garfield es una de las más famosas estrellas de las tiras cómicas, y por fin tiene un juego que vale la pena jugarse; aunque no se trata de un titulo lanzado para aprovechar la licencia como otros. Sentimos que le faltó un poquito; pudo haber quedado mucho mejor; pero tomando los puntos a favor, resulta una buena opción para los fans de la serie y quienes gustan de las aventuras en 2D. Las animaciones de Garfield son lo que se lleva las palmas, ya que es muy divertido y apto para todas las edades; si tienes oportunidad, juégalo y no te arrepentirás.





COW 50

Garfield and his Nine Lives es un titulo simple que puedes lerminar sin esforzarte mucho, quiza eso para los pequenines es bueno porque no se frustran al combatir contra exemigos com plicados encontrar rutas o direcciones y descrirar acertifos. Aqui el juego se desurrollo de la formo claska de aventura y bajo un entorno grafico que no ofrece ninguna novedad. No recomendado si eres muy exigente en los videojuegos, ya que despues de un corto tiempo podras aburrirte y por desgracia el repliny value no es de los puntos fuertes para este título.



La verdad no me gusto tanto el juego aunque si debo decir que la historia es muy creativa, porque como todo ocurre en los suenos de Garfield cualquier rosa puede pasar sin tener que huscarle alguna respuesto logica. Otro aspecto bien trabajado es que el mismo. humor que hemos distrutado por anos en la serie no sido traslado. do fielmente en este cortucho, en cuanta al gameplay, es basico, a sea, el mismo que hemos visto en cientos de piegos de plutaformos. En la personal huscana algo como Driti Dazer o la reedición de Castlevania, pero en caso de que seas fan, no lo dudes.

Master b



Panteon 9.5

Garfield siempre ha salo uno de mis personajes favoritos, nene carisma es sarcostico, gloton y perezoso por esa razón esperé con arsias su nuevo juego y afortunadamente no fur defraudado. Me senti como en los buenos tiempos del SNES con la maravella de graficos y el buen gameplay, por fin hicieron un juego digno del felino mos famoso del mundo. A pesar de todo, le fulto que tuviera. minipagos o una opción para varios jugadores, ojaló se les ocurra lanzar un juego tipo Mario Party, en el que puedas elegir a Odie, a Jon y a todos los damas, ¿No te lo puedes perder!

CERSED BY NINTEROC



TONOS DE JUEGOS

DEPORTES Envia: 45DEPO CONOCIMIENTOS Envia: 45CONO ESPECTÁCULOS Envia: 45ESPE

for president

Selcostron la casagoria de

man programme contenies blen, ma oportunidades tienes de ganeri

iiiGanaunadelas 5 motos teregala!!!

Jian . Envía la clave de tu 10N0 favorito al 25888

ca la clave de la meludia qui res, agrega un espacio y la Mnación segun tu modelo

EMPLO PARA ANGEL EN NOIGA 1100 ENVÍA. 4500850 EL AL 25888

pte Envis 4560687 at 25

	_		 **
		of the	War in

	1 (41 1 44)3	
4560685	Quemandome de amor	Moderattri
4580880	Anger	Yundia
4560687	vi. eme	Lau a Pausiri
4560905	Don 💯	M rauda
4560694	Specified shand	Colap ay
4561269	Love generation	Boo Sincian
4560774	Te quiero para im	La Dinastra de Tuzuntta
4560689	Na na na (M. dulce niña)	Kurutia Kings
4580084	No le apartes de m	Y an
1501-664	La muno de Caos Maradonas	Boungo

Lo mejor de los 80 Si te gustan, hacemos más pronchopalabrall

456 Lieber	Faire Land	64 TORRENGE
4561903	Hot Stuff	Donna Summer
4561004	Swoot dreams	Eurythmice
4561005	Get up Sex maruline,	Jimes Brown
4581000	Stact me Op	The Roung Stones
4561007	Every broath you take	The processor of
4561008	Cerd Dance	Dated Same
1551009	Layed	Eric Clapton
4551010	Lat's Groove	Earth, Ward and Fire
+561011	Jump	Broyn & suspini
*45610126 P	Fresh *	Koot and the Gang
4951013	Papa was a rolling stone	The Temptations
456101440	and my with tears or my eye	es: * Ultrayox
1561015	Owner of a lonely heart	Yes

ENVIA la clave de lu TUNO favorito al 25888

425888

\$13.00

4560621	Chica saxy	4580648	Sirena de ambula
4560622	Gallego	4560649	Trompeta
4560623	Frances	4560650	Que pachó
4560624	Argentino 👭	4560651	Quiubolax
4569625	Perro	4580652	Italiano
4560626	Caballo .	4560653	Risa pedorra
4560627	Pajaro	4560654	Lobito, lobito
4560628	Rema	4560655	Chica fress
4560629	Gallo (M)	4560656	Pancho Reggae
4560630	Vaca	4560952	Cigarro charr
4560631	Borrege	4560953	Encendedor ameri
4560532	Guajolote	4580954	Pásale brody
4560633	Burro	4560955	Pinchamace
4560634	Tamaies	4560956	Pomada
4560038	Merolico	4560957	Punchis Latest
4560637	Vandedor de metro	4560958	Que paso ofici
4560638	El gas	4560959	Tamales
4560639	Hay camotes	4560960	Tel Antiguo
4560640	Pasele hay lugares	4560969	\$13 Bara bara
4500641	Premio mayor	4560995	Perros vecinda
4560642	Extra extra	4560996	Contract of the Contract of th
4560643	Viene viene	4560997	Puerços
4560644	Ahi va el diablo	4560998	Poliitos
4560645	Pasale marchanta	4560999	Mosquito
4560646	Onliese a la orilla	4561000	Befante
4567,147	Claxon de namion	4561001	Gnllos

EXITOS EN ESPAÑOL

4560673	No	Spakea
4560663	La tortura	Shekira y A. Sanz
4561,266	Dummendar on la una	Freebantes
4560872	Corazon partio	Areiandro Sanz
4560812	Amor a med as	Ha Aat
4560670	Yo quisiera ser	Reix
4560675	Amar sin ser amada	Thatia
4561264	Suelta mi mano@	Sm Bandera
4560678	Soy rebeide	980
4561263	Noviembre sin ti @	Ren.
4561265	New Disklets (III)	Moster of a
4560632	La camisa negra	Juanes
4560082	Girm m	Dig Idy Yanken
4561020	Nada fue un error	Cote J. Venegas P. Rubic
4561, 80	10 1,4 085 (0350	Daddy ranker
4561281	Para tu amor	Juanes
1.6008	for annual features	1-3-4

INTERNACIONALES

4560689	Hollaback girt 🕮	Gwen Stefani
45(40630	Don't phu ik with its Leart @	Black Front Front
4560691	He wasn't	Avritinging
4960766	Waiting for had girt	John tar Lapur
4560695	Baby one more time	Britney Spears
4560671	Dragostoa de tei	1 Zema
4560693	PIMP	50 Cent
4560096	New York New York	Time is patrici
4560698	California dieagnin	The Marrias & Papas
4561267	1r pproc. Q	Rolatin Webstern
4561268	Hung up	Mattonna
4560866	Wishing I was topic	National Company
4560829	cearn to fly	For Euroteas
4560895	Gonna make you sweat	C+C Music Factory
4560898	Lost witness	7 Colours -
4560897	Avenue	Paul Van Dyk
4560898	Zombie nation ()	Kemkraft 400
4'nx)899	Troub # with coldplay	>5M F 62-1862
4561277	With or without you	U,
4561275	Vertigo	U2
4561274	Sunday Bloody Sunday	()2
4561276	Where the streets have no name	U.
4561270	Angel of Hunero	US
JAN 13 1	Nes Y te ()	-

GRUPERAS

Mesa que mas aplauda (A)
Joa de dos
El venão

Golosa Amor prohibido

Diviertete regalando Pancho animados a tus amigos!

CINE Y TV

Erivia la clavo do la IMAGEN, agrega un espacio y los diez digitos del telefuno a quien se lo regalas" al 25888

\$13.00

Haz que tu celular suene con la voz de Pancho...* CLAVE TONO
4560650 Que pachó que par no

4560651 🧺 Qulubolax

ENVIA la clave de tu TONO

al 25888

fuera de lugar



Envia la clave que esco al 25552 pera recibir

ROCK

50761	Frijolero	Maiotax
50697	She will be lave	Margon 5
50699	We at Flook you 🗭	Justin
50700	Hotel california	The Eagles
50733	We re the champions	C) Dept
30737	Seven nation army	White Stripe
60886	86	(mpon jay
60912	Like a stone	Aud oalave
50913	My own urs in	(Gent
50914	One last treath (its	Charad



Envia 4560015 al 25552





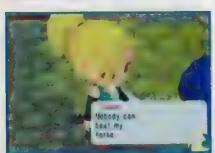


Bobby Pubdo Carriax Managa separa W#finto Vargas



as grandes sagas no siempre requieren de violencia, disparos o espadas; Harvest Moon es un claro ejemplo de

esto, y para muestra, tenemos esta nueva versión para el GCN. Aunque comparte similitudes básicas con otros títulos de la serie, en Magical Melody te encontrarás con nuevos personaies, pueblos, y una historia diferente, ¿Tendrás una vida exitosa v ejemplar dentro de Harvest Moon? ¿Conocerás a alguien especial para casarte? No esperes más y acompáñanos en este paseo por Magical Melody, pero no te olvides de traer contigo mucho entusiasmo y determinación, pues los necesitarás.





Una historia musical

La entidad conocida como Harvest Goddess (la Diosa de la Cosecha) ha sido convertida en piedra, y los Harvest Sprites necerequierensitan de tu ayuda para volverla a su forma original. Necesitas recolectar las Musical Notes esparcidas a lo largo del juego para que la diosa recupere su apariencia. Las 100 Musical Notes serán tu objetivo; para obtenerlas deberás realizar diversas tareas y cosas, como conseguir y enviar cierta cantidad de items, ganar festivales, o haciendote amigo de los animales salvajes de los alrededores de tu granja. iDe ti depende el regreso de la querida Harvest Goddess!



Un digno representante de la serie

Harvest Moon: Magical Melody está rebosante de cosas y detalles familiares en los demás títulos de la serie; quienes disfrutan de estos juegos saben que ya son una tradición y por ningún motivo pueden faltar en cada edición. Muchas cosechas, diversas variedades de animales para cuidar y atender, festivales por montones en los cuales puedas participar, y eventos especiales son el tipo de características a las que nos referimos. La diversión no puede parar cuando se trata de la emotiva experiencia de vivir dentro de Harvest Moon. En esta ocasión Magical Melody nos presenta éstos y más detalles para hacerte sentir como en

que aprenderás antes de lo que crees.

nunca te has hecho cargo de un rebaño, o de una cosecha; es tan sencillo





sonajes están llenos de vida. conócelos a todos.



¿Azul o rosa?

Para personalizar aún más tu vida dentro de Magical Melody, desde un principio se te pedirá que elijas qué género de personaje quieres controlar. Chicos y chicas podrán personalizar su "yo virtual" de Harvest Moon para comenzar en su granja y conocer a mucha gente para interactuar; siempre es más cómodo tener la facilidad de elegir género en este tipo de juegos, pues te permiten tener una visión más realista y una perspectiva de acuerdo con tu personalidad. Aunque la diferencia de géneros no tiene importancia en el momento de cosechar, cuidar a tus animalitos o realizar tus labores, seas piño o niña, tus obligaciones serán las mismas.



¿Harvest PokéMoon?

No, no creas que deberás entrenar a tus vacas para combatir. Nos referimos a la similitud de tener un rival directo con tus mismas visiones y objetivos. Tu productividad diaria será puesta a prueba contra la de tu contrincante (quien será del género opuesto al tuyo), además de competir contra él/ella durante los festivales del juego. A pesar de ser una contienda amistosa, no debes confiarte, pues tendrá tantas ganas como tú de convertirse en el/la mejor granjero/a; y no se detendrá a descansar sabiendo de tus planes por conseguir el mismo reconocimiento.



¡Una decisión importante!

No todo en Harvest Moon es trabajar y trabajar de sol a sol; una tarea bien cumplida también merece su recompensa; por ejemplo, puedes ir a los eventos del pueblo y conocer a mucha gente durante tus actividades diarias. No es de extrañarse que conozcas a una persona especial y, quién sabe, tal vez hasta quieras dar un gran paso dentro de tu vida: casarte. Contraer nupcias no es como comprar cosas para tu granja; cada género tiene a diez prospectos potenciales con las que podras casarte. Siendo algo importante, debes conocer a cada uno de éstos y tratarlo por un tiempo; el cortejo no se hará esperar y tendrás que ser detallista y comenzar una relación. Cuando tomes la decision, lorganiza una gran fiesta e invita a todo el pueblo!





Variedad y calidad

Tu granja serà mejor reconocida si està bien surtida y produce una buena diversidad de suministros. Puedes comprar semillas y cultivar varios tipos de cosechas y árboles, así como criar vacas, ovejas, caballos y gallinas. Todo requiere de un cuidado especial; alimentando eficientemente a tus animales y conservando bien tus sembradios, tendras mejores resultados para obtener productos y venderlos a precios razonables; también puedes ir de pesca para ampliar tu memú. Pero ten cuidado: si dejas abiertas las cercas de tus establos, itus animales pueden ser atacados por fieras salvajes durante la noche!





Cosas extras, de regreso a Japón

Normalmente nos sentimos decepcionados por los títulos que no llegan a nuestro continente, pero en esta ocasión tenemos un caso distinto. Debido a los elementos extras añadidos a las versiones fuera de Japón de Magical Melody (más eventos, más cosechas y gameplay extendido), esta versión fue lanzada nuevamente en el Lejano Oriente como una edición especial: Harvest Moon: Poem of Happiness. Es un alivio que en América sólo tengamos una sola con todas las cualidades de este gran titulo de HM.



Magical Melody es una de las mejores versiones de la serie Harvest Moon; tiene detalles tradicionaies e implementa nuevas formas de vivir en la granja.

Expande tus horizontes

Como en todo HM, comenzarás con una pequeña granja que requerirá de arduo trabajo para dar frutos; no podrás cultivar demasiado, y tampoco tener muchos animales por el momento; pero si trabajas duro y tenazmente, venderás elementos para comprar más cosas y con el tiempo expandir tu granja. Al acrecentar la extensión de tus áreas de cultivo podrás tener una mayor producción, o distintos tipos de cosecha; al igual que tus animales. Otro factor a considerar es sin duda la herramienta indispensable para poder llevar tu granja; compra palas, picos, etc., pues no podrás cultivar con las manos solamente.





Para cuatro granjeros

En Harvest Moon: Magical Melody encontrarás minijuegos para que participen hasta cuatro personas a la vez; obviamente todos tienen temáticas basadas en la granja y sus labores. Además de ser muy divertidas, estas competencias son una buena oportunidad de medir tus habilidades contra otros jugadores y ver tus "debilidades" y virtudes como granjero. Son en parte convivencia y en parte práctica para desarrollar una mayor pericia en tus actividades dentro y fuera de la granja.



¡La granja te espera!

A pesar de que a muchos jugadores no les atraen los títulos de simulación, Harvest Moon tiene un estilo sumamente atrayente. Su gameplay es muy amigable y los personajes tienen un carisma que te hace desear volverlo a jugar. Magical Melody es una de las mejores versiones de la serie, y nos ofrece muchos elementos, tanto nuevos, como tradicionales. Si disfrutaste títulos como Animal Crossing o The Sims, no puedes perderte la oportunidad de ser un granjero (o granjera) en esta mágica y musical experiencia para el Nintendo GameCube.



Renking

Crow 7.5

Básicomente es la mismo que las versiones anteriores; son relativamente pocos los cambias que hacen a esta secuela; más que nada, son actualizaciones al maro estilo de los sistemas operativos que modifican un par de detalles para lanzar su nueva plataforma. Harvest Maon es una opción bastante buena para los fans de la simulación, pero hasta para ellos puede ser repetitivo. Siento que le hace fotia un verdadero giro a la serie y na simplemente que puedas elegir un hombre o mujer como personaje principal. Quizá un Harvest Moon: Urbano, a algo así camo ocurrió a los Sims.

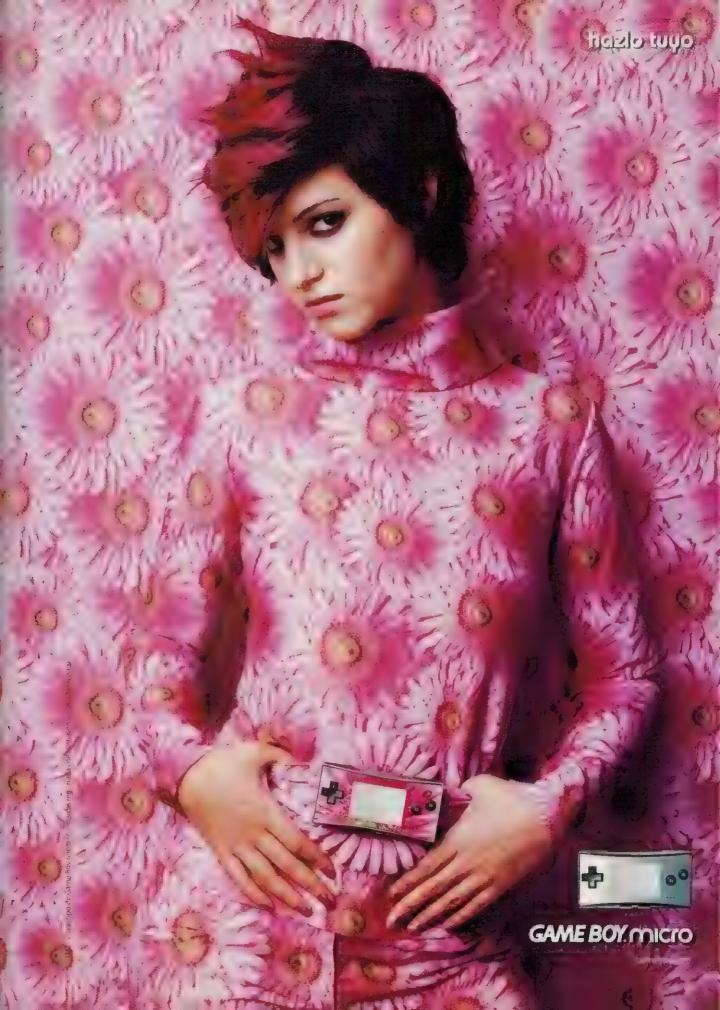
Master 8.5

Los juegos de Harvest Moon siempre me han gustado mucho, sirven bastante para relajorse, y Magical Melody no es la excepción; es un muy buen juego de simulación. De las principales mojoras que encontraremos está que ya podrás elegir si quieres ser un granjero o granjera, la que evitará una versión idéntica del título, estando enfocada al público femenino. Debido a todas las actividades que puedes realizar para mejorar lu granja o para divertirte en el pueblo, no te cunsarás de él nunca, ya que se puede decir que no tiene fin, y cada vez que la juegues podràs hacer algo diferente.

Panteón 8.5

Los juegos de simulación nunca me han atraido mucho; pero para toda regla hay una excepción y en este casa es la serie Harvest Moon. Más allá de las actividades básicas de cultivar, cosechar, criar ganado, etc., Magical Meledy nos hace experimentar muchas cosas sumamente interesantes, como el encontrar pareja -y cortejarla-, para después casarse. Además de todo, los parsonajos son muy graciosos y la ambientación te sumerge dentro de la historia y la granja como nunca antes. Dale una oportunidad y verês que no miento; en verdod es muy divertido.





TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE



El Nintendo DS nos ha permitido disfrutar los videojuegos a un nuevo nivel permitiéndonos hacer cosas que antes no se podían, como controlar a un personaje con tan sólo tocarlo, o usar nuestra vo:

para lograr acciones específicas en algún título; lo anterior también ha ocasionado que situaciones de la vida diaria puedan ser adaptadas de manera más sencilla, como en Trauma Center: Under the Knife, juego del que les vamos a platicar y a continuación en donde representamos a un doctor en una sala de operaciones. En un principio, se comentó que sólo se iba a comercializar en Japón, pero por fortuna esto no fue definitivo y ahora todos los jugadores de América lo podremos disfrutar.



Concéntrate en tus operaciones

Ahora pasemos a lo importante, el gameplay; cada paciente que llegue a nuestras manos, va a presentar diferentes síntomas, y de acuerdo con ellos deberemos tomar una decisión, que la mayoría de las veces será una cirugía. En la pantalla superior del NDS vamos a ver a una linda enfermera que nos asistirá durante la operación: al mismo tiempo, podremos ver un reloj que nos muestra el tiempo de vida que le queda al paciente, así como otros indicadores vitales. Todo lo bueno sucede en la parte de abajo; con el stylus debes realizar los cortes en los órganos vitales que requieran atención, pero debes tener mucho cuidado en no moverte demasiado, porque de lo contrario agravarás la situación. Lo más difícil de todo está en función con el tiempo que te dan para los cortes, es muy poco, y a veces, cuando se necesita un corte preciso te presiona bastante, por lo que se ha incluido un movimiento especial (sí, lo sabemos, suena raro pero eso es), en el que puedes ver las acciones de manera más lenta, como si estuvieras jugando Matrix.









Al estilo nipón

Los gráficos del juego son buenos; no son una maravilla, porque pudieron ser mucho mejores, pero digamos que cumplen su cometido. Todos los personajes, están realizados al estilo anime, ya sabes, las clásicas expresiones de enojo y felicidad no van a faltar; esto se nos hizo una buena idea, porque resaltan la personalidad de los personajes y avivan los momentos de tensión. Musicalmente no ofrece nada relevante, pero bueno, no es un RPG o un juego de aventuras donde este aspecto es tan importante, por lo que no representa algún problema. Una vez que termines la historia, tendrás acceso a una opción, donde podrás revivir todas las operaciones en las que participaste, perfecto para que practiques y no pases los capítulos con "el alma en un hilo".

Limpia tu nombre

En el modo principal del juego representamos a un doctor de nombre Derek, quien no tiene muy buena fama, ya que cuando fue necesaria su intervención, casi pierde al paciente, por lo que todos sus colegas lo critican demasiado. Justo cuando la situación no se podía poner peor, un virus comienza a cobrar victimas rápidamente, por lo que en el hospital no se dan abasto, y debes ayudarlos a que todo salga de la mejor manera, lo que ocasionará que puedas demostrar tu valía como médico y además salvar a varias personas. La historia, la verdad, es más elaborada de lo que nos imaginamos, y da uno que otro giro, lo que te mantiene siempre atento a lo que pueda pasar.





Una vida está en tu Stylus

Hemos visto muchos juegos que sólo utilizan la pantalla tàctil para facilitar la interface con el usuario, y no se preocupan en que esto ayude a mejorar el gameplay o en ofrecernos nuevos conceptos; por eso Traume Center: Under the Knife, resulta tan buena opción, porque es una experiencia totalmente nueva. El único punto "malo" que le encontramos,

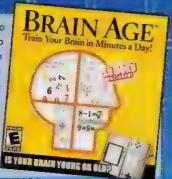
fue su duración, ya que lo puedes terminar en una tarde, pero se compensa por lo divertido que es pasar cada caso. No dudamos en recomendártelo, e igual y hasta decides convertirte en doctor.



BRAIN AGE TRAIN YOUR BRAIN IN MINUTES A DAY

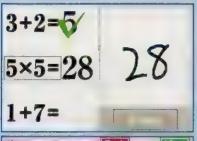
Elitinations

¿Cuántas veces no habremos oído la frase "los videojuegos no dejan nada bueno? Un sin fin de veces, obvio, sabemos que no es cierto, pero para que quede todavía más claro, Nintendo nos trae un "juego" en el que para avanzar, no usaremos nuestra habilidad con el control, sino nuestra habilidad mental en varios problemas de lógica. Este título ya tiene rato que salió a la venta en Japón, y fue todo un éxito, y a pesar de que consideramos que su estilo no es tan atrayente en nuestro continente, será una especie de parte-aguas en ese aspecto. Esperemos no estar equivocados.

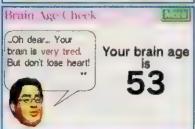


Si tienes seis dulces y te quitan...

Cuando comienzas a jugar, te presentan problemas muy sencillos en apariencia, como cuando es "2+1" o "3x2", lo cual de ninguna manera debe representar un reto, ¿o sí? pues resulta que si te tardas más de la cuenta en resolverlos, vas a perder puntos valiosos que afectarán tu calificación al final. Los resultados los vas a escribir con el stylus en la pantalla táctil, la cual reconocerá sin problemas lo que ahí dibujes. Por cierto, la forma de tomar el Nintendo DS cambia un poco, ya que lo debes agarrar como si fuera un cuaderno, o sea, de lado, esto con toda la intención de que los números y operaciones quepan mejor en pantalla.

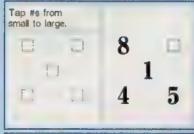




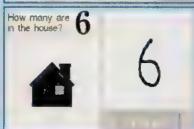


Habla alto y claro

No sólo la pantalla táctil se usa en las actividades que nos presenta el juego; también usaremos el micrófono en varias de ellas; por ejemplo, tenemos una donde hay que leer un texto (en inglés), en el cual aparecerán varias veces palabras con nombres de colores, pero estás a su vez, tienen un color distinto....si no nos entendiste no te preocupes, nosotros tampoco je je je, ya en serio, por decir, veremos la palabra "Blue", pero en color Rojo, y lo que debemos hacer es pronunciar la palabra, pero por alguna razón, el cerebro reconoce primero el color y muchas veces acabas diciendo el nombre del color, lo cual quiere decir que te están confundiendo.

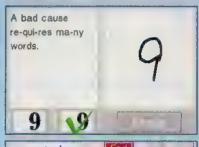






Como tener un maestro en casa

Con la frase de arriba muchos va debieron haber salido corriendo, pero permítanos explicarles mejor la idea. Resulta que en Japón, un profesor de nombre Ryuuta Kawashima realizó una investigación donde encontró que mientras más ejercicios mentales se hagan a diario, más aumentará nuestra capacidad creativa y nuestra retención. Basándose en lo anterior, se desarrolló este título donde todas las experiencias del famoso profesor estarán enfocadas en reducir la edad de nuestro cerebro, ya que según el estudio, al crecer se va perdiendo cierto "instinto" que nos hacía resolver problemas de manera rápida cuando éramos más jóvenes.





¿Te lo explicamos con manzanas?

Brain Age es una muy buena idea, que intenta darle otro enfoque a los videojuegos, volviéndolos más atractivos para las personas que casi no juegan. Tal vez te parezca raro, pero lo cierto es que resulta muy divertido y hasta sin querer vas a estar haciendo operaciones mentales aunque no estés jugando. Si quieres descansar un poco de las carreras o de las peleas en tu NDS, esta es la mejor opción, en verdad, pruébalo, no te vas a arrepentir.





¡La manada está de regreso!

Han pasado muchos años desde que Sid, Diego y Manfred vivieron los más divertidos problemas al llevar al pequeño bebé con su tribu; ahora regresan a la acción en la secuela de la exitosa película listos para hacernos reír de nuevo. Los videojuegos no podían quedarse atrás; Vivendi nos trae esta alocada aventura para el GBA, el NDS y, por supuesto, para Nintendo GameCube, de lo cual te vamos a hablar en esta ocasión.



¿Meltdown?

La historia de la cinta —y también del juego- gira en torno al final de la era de hielo. Todos los animales de la época por fin disfrutarán de campos verdes, pozos de alquitrán y otras bondades del calentamiento global; pero cuando descubren que la inmensa cantidad de agua inundará su valle, deberán hallar la forma de advertir a todos los demás animales del peligro, y por supuesto, encontrar la manera de evitar el mayor daño posible.



¡Juégalo!

Ice Age 2: The Meltdown es una genial opción para todo tipo de videojugadores; es muy divertido y te hace revivir las experiencias de la película. Si eres muy aficionado a Ice Age, también te recomendamos las versiones de Game Boy Advance y Nintendo DS; así podrás llevar a toda la pandilla del hielo a donde quieras. El punto malo del juego es que como está enfocado a todas las edades, no tiene demasiada dificultad; aquí los clásicos "acabajuegos" no tendrán problema en terminarlo rápidamente.



Los héroes

Manny, Diego, Sid y el mismísimo Scrat son los personajes disponibles en Ice Age 2: The Meltdown. Dentro de cada etapa deberás correr, nadar, saltar y escapar de los peligros del cambiante entorno. Dentro de esta aventura para GCN experimentarás toda la acción y emociones de la película; el punto bueno de la adaptación a videojuego de la cinta es que tenemos la oportunidad de vivir distintos eventos que no viste en los filmes.





Cada vez menos frío

Además del modo principal, en Ice Age 2 encontrarás una gran variedad de minijuegos bastante divertidos; cada uno de ellos está ambientado al estilo Meltdown, es decir, menos hielo y más géiseres, ríos y cosas similares. Si creías que era divertido peligrar en el hielo, Iespera a nadar por tu vida en las corrientes de agua, y "surfear" sobre un bloque de hielo! Los escenarios están llenos de detalles y tienen muchos elementos conocidos como los personajes, por ejemplo, los cuales están muy bien realizados... Ihasta casi parece que estás jugando la pelicula!





GUILTY GEAR DUST STRIKERS

MAJESCO



Acción para el NDS

La serie de Guilty Gear llega al Nintendo DS en una excelente propuesta para los fans del género de peleas. Si no has jugado alguna versión anterior de esta exitosa franquicia, no debes preocuparte: Guilty Gear Dust Strikers combina el estilo normal de un juego de pelea tradicional (especificamente nos recuerda mucho a Samurai Shodown), con la diversión de Super Smash Bros. Melee. Es muy fácil de aprender a jugar, pero ¿tendrás la habilidad para convertirte en el mejor de Dust Strikers?



Un buen juego de peleas

Son 21 personajes conocidos de la serie los disponibles en este juego; el cambio más radical del estilo es la temática del combate; como te mencionamos, es muy parecido a Smash Bros., en donde podrán participar hasta cuatro personas simultáneas en la misma pelea. Los escenarios tienen plataformas y elementos que afectan el encuentro; puedes moverte por toda el área sin problemas, tomando en cuenta las limitantes de cada etapa, por supuesto.



¿Crees poder conmigo?

Las reglas son muy básicas: deben pelear entre si utilizando todos los recursos posibles; el último peleador que quede en pie será el ganador. Sol, Badguy, Potemkin, May y Dizzy serán algunos de los gladiadores a elegir en Dust Strikers; procura jugar con todos para conocer sus habilidades, así como sus debilidades y virtudes; de esta manera podrás ver con cuál te acomodas mejor. Recuerda que al practicar con varios personajes, sabrás a lo que te enfrentas en la batalla.



Movimientos y Robo-Ky

Otra de las características a mencionar de Dust Strikers es el personaje Robo-Ky; se trata de un autómata a quien puedes configurar a tu gusto con movimientos de los demás para elegirlo en las peleas. Ahora no tendrás oportunidad de quejarte si a un combatiente le faltan poderes, o si otro no tiene ataques poderosos; con Robo-Ky podrás tener a varios personajes en uno; por supuesto, debes conseguir sus movi-



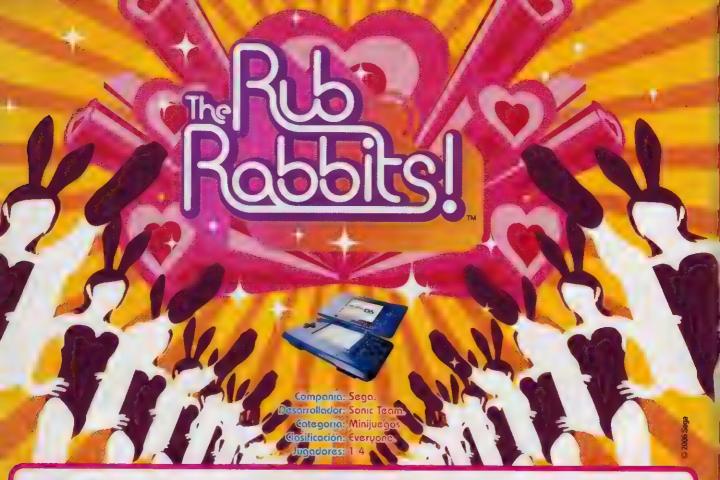
mientos en ciertos modos del juego para poder configurarlo. Otra cosa interesante es el cambio de estatus: es decir. podrás afectar a un contrincante con estatus como envenenamiento, quemarlo, o poner trampas con bombas y cosas por el estilo.



100% recomendable

Guilty Gear Dust Strikers es un juego bastante recomendable para los fans del género; sus seis modos de juego y los minijuegos que incluye lo hacen una excelente opción para tu NDS; invita a tus amigos a una buena reta y verás a lo que nos referimos. El uso de las dos pantallas para tener escenarios más grandes es muy bueno; si disfrutaste de las versiones anteriores de Guilty Gear, notarás la diferencia de estilos, pero verás cómo se implementaron bien las nuevas opciones sin perder la base de la serie.





n el año y medio que tiene de vida el Nintendo DS, han aparecido muchos juegos que aprovechan las ventajas del sistema, creando nuevos conceptos; como ejemplo tenemos Lost in Blue o Electroplankton. Pero uno de los que más han llamado la atención fue sin duda feel The Magic, ya que a pesar de basar su gameplay en minijuegos como Wario Ware, tenía un estilo propio, donde la temática principal era el amor. Pasó el tiempo y sucedió lo obvio; se anunció su secuela, que tenía la difícil tarea de por lo menos mantener el nivel mostrado en la primera parte, lo cual no fue así, porque la ha superado por mucho, y ahora tenemos un juego mucho más divertido y dinámico.

Nunca olvidaré aquel día

En la primera parte de esta serie, hicimos hasta lo imposible (literalmente) para que una chica se fijara en nosotros,

nos costó mucho trabajo, pero la recompensa al final fue la mejor de todas: el amor de esa persona especial. Pero cuando todo parecía que iba sobre ruedas, y que a nuestro alrededor predominaba el color rosa, aparece una misteriosa joven, que se ha enamorado del protagonista... y no le importa lo que tenga que hacer, ella piensa separarlos, para quedarse con el corazón del muchacho. No, no es la historia de ninguna telenovela, sino la de este título, así que como puedes notarlo, el desarrollo serà de lo más peculiar que hemos visto.



O Sélo tengo ojos peta ti

Después de tanto lío, ¿crees que valga la pena voltear hacla otro lado? ¡Claro que no!, por lo que el objetivo en esta aventura será evitar todos los coqueteos y planes de la otra muchacha; sabemos que no será nada sencillo, pero sí que valdrá la pena. Todo esto lo tienes que realizar exactamente de la misma manera que en Feel the Magic, es decir, pasando minijuegos. En casi la mayoría de éstos empleas la pantalla táctil, y en un porcentaje menor los de micrófono, cosa que la verdad no entendemos. ya que hubiera sido ideal para muchos minijuegos; pero, bueno, se compensa un poco con el hecho de que para varios stages deberemos girar el Nintendo DS 90 ó 180 grados, para tener una mejor perspectiva de la situación.



Ari le fui queriendo a diario

El modo principal de historia tiene 37 niveles, en los cuales vamos a defender nuestro amor; hay uno que otro minijuego que se repite, pero no afecta para nada a la gran variedad que encontraremos. Todos representan situaciones que en la realidad no pueden suceder... ¿o sí? Bueno, para que te quede más claro a qué

extremo pueden llegar, te vamos a describir algunos de los minijuegos que más nos llamaron la atención.





Evita caet en manos equivocadas

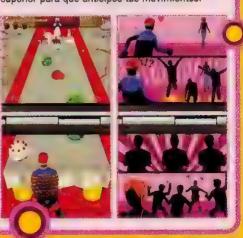
La chica que quiere separarlos hará de todo, pero de todo por atraer tu atención, incluso secuestrarte. Ya que te tiene cautivo, va a usar varias tácticas para sacarte de la cabeza a tu novia: una de las más divertidas es que te va a atar a una silla y te colocará en un



extremo de una mesa, mientras ella, estando del otro, te lanzará comida, la cual tú debes de elegir, ya que así como aparecerán pasteles, también existirá comida "caduca"; aquí con el Stylus desplazas al personale. Otro muy ingenioso es donde, sin desatarte aún, te cuelga y comienza a arrojarte corazones, los cuales debes literalmente patear para no caer ante sus encantos. Lo chistoso de este minijuego es que tienes que colocar el NDS como si estuviera recostado, lo que abre varias posibilidades.

Amor a vista

Uno de los primeros minijuegos relata la historia de cómo conociste a tu amada en unas escaleras eléctricas; ella bajaba y tú subías... qué caprichoso es el destino, ¿verdad? El caso es que ahora debes subir lo más rápido que puedas para encontrarla y decirle que estás loco por ella. El personaje comenzará a subir las escaleras en reversa; esto se mostrará en ambas pantallas, siendo la de abajo donde nosotros intervenimos: con el Stylus debemos mover al "Romeo" de izquierda a derecha, evitando que unos molestos peleadores de sumo te impidan llegar a tu objetivo (sí, sabemos que no tienen nada que ver, pero nosotros no programamos el juego). Aquí te recomendamos ir checando la pantalla superior para que anticipes tus movimientos.





Cita para cuatro

Si le hubieras podido poner un modo extra a la versión anterior, ¿cuál hubiera sido? A ver, vamos a leerte la mente, concéntrate... ya está, te hubiera encantado un modo para cuatro jugadores, ¿verdad? Pues a nosotros también, y para regocijo de todos, en The Rub Rabbits! se ha incluido esta modalidad. Hay varios tipos de juego para esta opción: en una, los cuatro deberán participar cada uno con su NDS, en competencias muy demandantes como una en la que hay que dominar una pelota de





playa entre los cuatro, y obviamente el que no esté atento y se le caiga, pierde y así se continúa hasta encontrar un ganador. En otra opción, con un solo NDS pueden jugar cuatro personas; aquí la cosa se trata de presionar una serie de botones, al terminar pasas el DS y ese jugador tiene que seguir con la secuencia; pero el que se lleva las palmas por la originalidad, es uno donde dos personas contestan un cuestionario, y luego de eso, parten un pastel, de donde "nacerá" un bebé, cuyas cualidades dependerán de lo que hayan contestado. Muy divertido.

¿Cuál se me ve mejor?

Cuando una mujer hace esta pregunta, cuidado con lo que respondas, ya que puedes perder horas o incluso días de tu vida, esperando en lo que ella decide qué ponerse; lo bueno que con la chica del juego no tienes este problema, ya que tú eres el que le indica qué usar, porque tu trabajo te va a costar obtener las prendas. De acuerdo con el desempeño que tengas en los minijuegos, te van a dar puntos. que podrás cambiar por trajes para tu novia; lo interesante es que puedes realizar varias combinaciones hasta que una sea de tu agrado. Esta opción es tan completa, que vas a poder elegir si quieres que use guantes u otro aditamento para las manos.

Como un arcoiris

Los gráficos del juego son supercoloridos, y te transmiten siempre una sensación de romanticismo o drama según la situación; por otro lado, aunque los personajes sean como sombras, todos sus movimientos son muy reales, están muy bien trabajados, y ni qué decir de las estructuras que aparecen como los edificios, mesas, etc., todo en un ambiente 3D que se conjuga de manera perfecta con la acción. La música es también excelente; al igual que la primera parte, es muy pegajosa, los temas son tan chistosos que los vas a estar tarareando por días. En los aspectos técnicos, no hay queja alguna.



The Rub Rabbits! es un juego extremadamente divertido, que a pesar de seguir el mismo concepto de su precuela, se siente diferente, sobre todo por las nuevas opciones de minijuegos. Algo más que destacamos de este juego, es la manera en la que utiliza las pantallas del NDS, ya que hasta donde recordamos, en ningún juego se tenían que girar para poder participar en la acción. Este título te lo recomendamos ampliamente, porque



con todas las modalidades que incluye, te va a divertir bastante, en especial si lo juegas con más personas; no importa si sôlo usas un NDS o varios, la diversión es constante.







M Moster

Este tipo de juegos me gusta mucho, ya que no necesitas estar horas para disfrutarlo; con unos minutos que le dediques, te vas a divertir, eso es lo más importante. El humor con el que manejan la historia te hará reír bastante, ya que son fuera de lo común, como cuando debes pelear con cocodrilos. Yo creo que el juego es algo corto en su modo principal, pero el multiplayer lo compensa, y más porque para algunos sólo será necesario un Nintendo DS. No considero que sea un juego que botes luego de un rato, como dice Panteón; más bien es un logro basado en originalidad y talento.



Crow

Este es el clásico triángulo amoroso pero ahora visto en forma divertida. Pienso que el concepto de los minijuegos está por demás explotado con series como Wario Ware, y lo peor es que son pocos los que buscan una verdadera innovación. En el caso de Rub Rabbits, por lo menos se tiene una historia diferente, con un tema de actualidad que nos involucra en una serie de minijuegos donde se explotan las capacidades del NDS. La música también te pondrá a tono mientras buscas la solución a este conflicto "amoroso". Recomendado para los viajes cortos y momentos de ocio en general.



Panteón

La verdad es que no puedo decir mucho a favor de este juego; lo siento repetitivo y es una especie de Wario Ware Inc. para adolescentes curiosos. Puede divertirte un rato, pero después regresarás a jugar Mario Kart DS. El modo para varios jugadores salva un poco a The Rub Rabbits!, pero aceptémoslo, sólo es una actualización de la primera versión. La música pegajosa y el hacerte sentir que conquistas a alguien virtual no hacen a un buen juego; te recomiendo que inviertas en un título que no botes a las dos semanas. Si no puedes conseguir una cita real, jentonces juega Rub Rabbits!





GRITOMUJER BOCINA LOBO BESO1 PIROPO **GALLO1** GATO **ERUCTO** TARZAN LATIGO CISTERNA BOINK RISAMACABRA RONQUIDO SIRENA VACA **PORRISTAS**



Pacol contesta tu celular Pacol se que estás ahi

NI POP HOW WAR ON NOMBRE

8881 POP PA

INSTRUCCIONES:

Envía: NI JUEGO y el CÓDIGO al 8883



































IN JUEGO SOCCERAL

















Ha com my mo

Contra V ento y Mareas

La Rana Loca

La Camisa Negra Lo que paso, paso

Para tu amor

Dire que bailando

Mariachi Loco Ångel Eres Aire Amor a medias

Me Pregunto Quemándome de amor Yo guisiera

Mi credo La Locura Tu de qué vas Quebraito

Pa' delante El Padrino Smallville

This Love

Tripp ng

Get Busy Vértigo



CAMBIANDO CHACARRON

GASOLINA

TORTURA

NANA ERROR

DON

MARIACHI ANGE AIRE

AMEDIAS MEPREGUNTO DEAMOR RE K

6

MICREDO LALOCURA FRANCO QUEBRAITO PADELANTI

PADRINO SMALEVILEE SHUTUP

BELOVED

BURN NG

STRANGER

นาร์มเสมเล

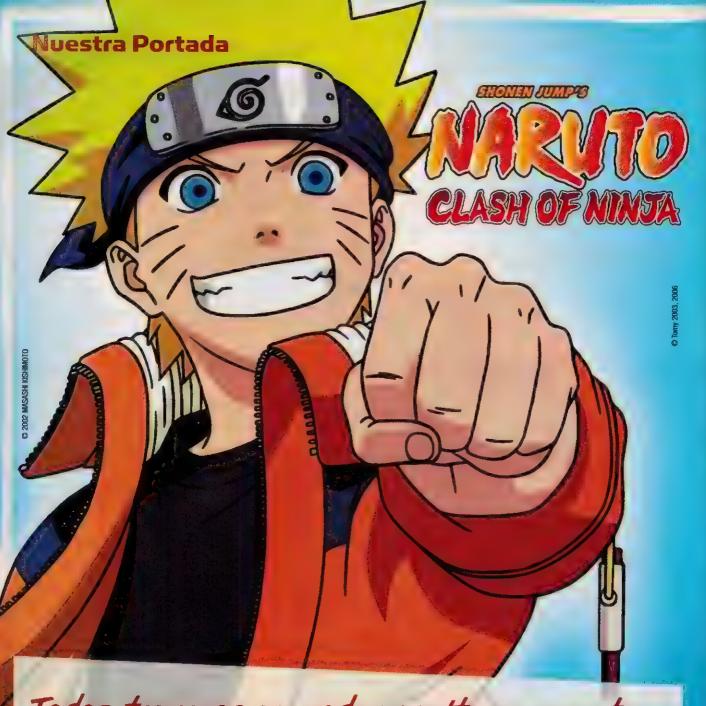
MOTOMANIA

EQUIPOS COMPATIBLES MONOFÓNICOS:





01800 56 173 22



Todos tenemos un poder oculto en nuestro interior... y es decisión nuestra si lo usamos para el bien o para el mal

Desde finales de los años 90 -con Dragon Ball- que no recordamos otra serie con el mismo éxito, aunque parece que su predecesor, o al menos un muy cercano perseguidor, ha llegado con la animación de Naruto. Esta serie que comenzó en 1999, en Manga, no ha hecho otra cosa que recibir buenas críticas; y es que aunque muchos pudieran pensar que se trata de un simple "clon" de las aventuras de Goku, no es así, ya que reúne todos los elementos necesarios para ser catalogada como una de las mejores de todos los tiempos, tomando como base su gran historia. Era lógico que debido a su éxito arrollador, existieran adaptaciones a videojuegos, y en Japón han aparecido bastantes para todas las consolas de Nintendo y en varios géneros, pero por una u otra razón, no se habían comercializado en América, sino hasta ahora, que tenemos la oportunidad de disfrutar, por ejemplo, de Clash of Ninja, un buen juego de peleas.

Lucha contra el destino

Hace muchos años, cerca de un pueblo conocido como "De la hoja", un demonio con forma de zorro y nueve colas desató el caos en la región: destruía montañas, eliminaba gente, en fin, era una verdadera crisis. Los ninjas del pueblo intentaron detenérlo, pero no podían ante su poder. La última esperanza es el cuarto Hokage (una de las personas más fuertes y sabias del pueblo, cuya misión es protegerlo ante cualquier peligro); el Hokage peleó con todo lo que tenía pero no pudo detener al Zorro, así

que lo único que le quedaba era realizar una técnica prohibida para encerrarlo en algún lugar, aunque como compensación debía ofrecer su vida; no lo pensó mucho y así lo hizo... el pueblo y el mundo estaban a salvo.



Justo en esas fechas apareció un niño de nombre Uzumaki Naruto, quien tuvo una infancia muy triste y cruel, debido a que nadie le hablaba, todo mundo lo despreciaba, no existía alguien que lo comprendiera, pero a él no parecia importarle mucho, ya que todos sus esfuerzos estaban enfocados en la escuela de ninjas; su sueño era graduarse y convertirse en el legendario cuarto Hokage, para así ganar la admiración y respeto de la gente. Pasa el tiempo y Naruto sufre una depresión por no poder graduarse, por lo que, desesperado, roba un pergamino sagrado para de ahí realizar una técnica



y así conseguir el título de ninja. Esa noche, Naruto debe defender a su maestro de un enemigo, que le dice el porqué de que toda la gente lo odia, porque dentro de él está.... el Zorro. Así es: dentro de Naruto fue encerrado el demonio con forma de zorro.

The second of th

Ser el mejor cuesta trabajo

¿Qué tal la historia? Interesante, ¿verdad? Si no habías visto la serie, nos imaginamos que ahorita debes estar ansioso por conocerla; así que esperemos que pronto llegue a nuestro país; por lo pronto, podemos disfrutar de este título. Como comentamos en la introducción, el género elegido para este juego es el de las peleas, ya que son el "alma" de la serie. Los combates se realizarán bajo un ambiente 3D, lo que para muchos debe ser una mala noticia, ya que por lo regular, los juegos de combates en tres dimensiones siempre se desarrollan a un ritmo semilento; pero por fortuna no es así aquí, pues la movilidad ha sido el factor con el que los programadores trabajaron mejor; haz de cuenta que se juega tan libre como Soul Calibur 2, por ejemplo.



Tienes que aprender todos los movimientos de los personajes, ya que gracias a lo poco común que resultan algunos, podrás sorprender a tus rivales y así comenzar un combo.



Las técnicas más famosas están presentes en a juego, como ésta, donde Naruto crea clones de sí mismo para causar mayor daño.



Para ser el mejor, tienes que dominar los combos aéreos; no son muy difíciles, sólo recuerda que con un mismo botón puedes dar varios golpes a tu rivei.



Los especiales no son tan complicados de marcar como en otros juegos del género, y pueden entrar en cualquier combo.

No tengas piedad por el enemigo

Vamos a tener a nuestra disposición los botones de golpe y patada, pero hay dos en los que debemos poner especial atención, que son el de counter y el de especial. El primero es el que le da el toque de estrategia a los enfrentamientos; son movimientos que detienen el ataque rival, y dan por un segundo la oportunidad de iniciar uno propio. Cada personaje los ejecuta de manera diferente, algunos más rápido y otros más lento, por lo que dependiendo con quién juegues, deberás ser más exacto en el momento de marcarlos. No puede haber juego de peleas en la actualidad que no posea técnicas especiales, y Clash of Ninja no es la excepción: se marcan con un solo botón, lo que permite que las ejecutes en cualquier momento, ya sea solas o en un combo.

Concentra tu energia

Ya que mencionamos los combos, hay que decir que son la esencia del juego... si, ya sabemos que en cualquier juego de pelea hay combos, pero lo que sucede es que aqui son fundamentales; para que se den una mejor idea, tienen la misma importancia que en la serie de Killer Instinct. Lo que sí cambia en relación con el ejemplo de KI es la manera de marcarlos, ya que no necesitas hacer muchas combinaciones en el pad y los botones; de hecho, los puedes marcar con los puros botones y de vez en cuando presionando alguna dirección en el pad. Cuando te estén conectando un combo. tienes dos opciones: interrumpirlo o ver cómo tu energía se va como agua entre los dedos... ija, ja, ja!; no, ya en serio, la interrupción es algo así como el breaker en Killer, sólo que aqui si debes pensar más cuándo utilizarla, ya que al hacerlo, tu Chakra se verá reducido ¿No sabes qué es el Chakra? Sigue leyendo.

El Chakra es la energía interna que poseen los ninjas... Seiya y Goku (pero con otros nombres), que les permite realizar todos sus movimientos. Dentro del juego vamos a tener una barra en la parte inferior de la pantalla para medir este aspecto. Dependiendo de qué tan llena esté, será la cantidad de interrupciones que podremos marcar o de especiales. Para que siempre se mantenga en un nivel aceptable, te recomendamos proponer los encuentros, es decir, nunca te quedes esperando a que tu oponente te ataque para hacer algo; de este modo, si requieres marcar un especial o interrumpir un combo, no habrá ningún problema, ya que estarás preparado para la situación con tu barra de Chakra.

Para que nunca te aburras, el juego cuenta con varias opciones para que te entretengas. Obviamente contamos con la principal de historia, un modo VS para que te enfrentes a tus amigos o hermanos: el Time Attack, donde debes demostrar qué tan rápido eres derrotando rivales; Survival, para que dejes constatado cuántos enemigos venciste (y después mandes tu récord a la sección Los Retos); el típico Training, para que perfecciones todos tus combos antes de entrar en acción, y por último un apartado de Extras donde podrás ver cosas que consigas en los otros modos, como es el caso de ilustraciones especiales o videos. Como te puedes dar cuenta, Naruto es un juego muy completo y por variedad no hay queja alguna.



Sasuke es uno de los personajes más completos del título; aquí lo tenemos mostrando su técnica de fuego.



Sakura puede parecer muy dulce, pero cuando se trata de defender sus ideales, lo hace con todas sus energias.



Como ya lo mencionamos, es el protagonista de la serie. Su carácter es muy alegre, siempre busca algo que hacer y es muy dificil que lo mantengan quieto. Cuando se trata de defender sus ideales o amigos, nadie como Naruto: deja todo en cada pelea, no importa lo que a él le pase, siempre y cuando su objetivo sea cumplido. Dentro de la serie y en el videojuego, su técnica más representativa es en la que crea varios clones de él para atacar a sus rivales.



Es el líder del grupo 7 (aquel en el que se encuentran Naruto v sus amigos). Generalmente es muy tranquilo, y en muchos episodios de la serie enseña a sus alumnos que lo mejor para salir de los problemas es el trabajo en equipo y no seguir las reglas, va que a causa de lo último, él perdió a su mejor amigo. Tiene un implante en uno de sus ojos, el cual le permite realizar técnicas muy poderosas como una en la que puede mover objetos a distancia.



Este personale es totalmente lo opuesto a Naruto en cuanto a forma de ser y actuar, ya que es muy serio y en ocasiones agresivo, lo que lo lleva a convertirse en el eterno rival de Uzumaki. Él sobrevivió a un cruel y despiadado ataque de su hermano al puebio dende vivía, por lo que en un principio, su único objetivo era vengarse de él; pero a medida que avanza la serie, Naruto le enseñará que en la vida no todo es rencor. Su técnica principal de ataque es lanzar fuego por la boca.



Esta chica es parte fundamental del equipo de Naruto. A pesar de que no siempre fue tan talentosa, las vivencias que pasó con el grupo han hecho que domine a la perfección el Chakra, con lo que puede realizar técnicas muy efectivas como una en la que una imagen representa su verdadero sentir de la situación. Ella está enamorada de Sasuke, a quien obviamente no le interesa, pero mostrará su amor de las formas más variadas. mismo que Naruto quisiera tener, porque él sí la ama.

Sentirás la misma emoción

Todos los fans de la animación quedarán encantados con esta adaptación, ya que gracias a los gráficos en Cell-Shaded, el parecido con el anime es bastante, y hasta en ocasiones creerás que estás viendo un capitulo de la serie. Otro aspecto importante es que se tomaron en cuenta las técnicas más relevantes de cada personaje, como el Kage Bunshin no Jutsu de Naruto, que le permite crear clones de sí mismo, o el Sharingan de Sasuke, con la que puedes copiar los poderes enemigos. El único punto malo es que son muy pocos los personajes a elegir, tan sólo ocho, pero son los más populares de la primera temporada de la serie; bueno. existen por ahí dos más que son secretos: se trata de las versiones "alteradas" de Naruto y de... bueno, eso ya te toca investigarlo a ti.



Antes de que inicie cada pelea, podremos enterarnos un poco más de la personalidad y propósitos de cada personaje,



Los combos son básicos para obtener el triunfo, pero al mismo tiempo te recomendamos practicar los counters, que son la clave.

County 2141 pageste at made de tratico, escriptor especial de properties de la contraction de properties de properties de la contraction de properties de properties de la contraction de la con



Duelos lagendarios dentro de la serie como Sasuke contra Narurto los podrás revivir las veces que quieras en este gran juego de peleas.



La práctica hace al maestro. Si en un comienzo no te acomodas al control o a los movimientos, no te rindas y serás el mejor.



Tuuu un Personaje

Héroes van y héroes vienen; así sean legendarios, de una estirpe cazavampiros, o con bigote y gorra roja; siempre se llevan el crédito, a pesar de que nadie recuerda a los pequeños personajes cuya ayuda les facilitó el camino. En esta ocasión tenemos a un divertidísimo elemento de uno de los mejores juegos del Nintendo 64; se trata de Gregg, traído directamente de Conker's Bad Fur Day. Seguramente te preguntarás por qué no está Conker aquí, o el Great Mighty Poo, o Berry; pues para empezar, recordemos quién instruyó a esta ardilla sobre las vidas y cómo obtenerlas; exactamente, isin Gregg no hubiéramos visto ni la mitad del juego!



Ili villano, ni heroe





Una muerte diferente

I p la mispecto de las submessos diferentes a la massera di appropriate del mente del

enemigos más feroces y difíciles; pero en Conker a
Bad Fur Day, tenemos una representación
más humorística de esta entidad. Gregg es una
un personaje tan chusco como el mismo Conker



Earisma hasta el tuetano

Application of the supervisor of the property of the supervisor of the property of the supervisor of t



muertos, haciendo más difícil su trabajo. Este

ill no te ciasi

Cuando Conter conoce | Gregg, este entra en escena con una voz imponente | amentablemente, su altavoz se descompone y comienza a habiar con su voz normai (la cua)



Eligela en multiplager



Práximos Profiles

Hemos llegado al final de esta sección. Recuerda mandarnos tus correos electrónicos o cartas a la dirección de la revista para darnos tus opiniones y nos comentes qué personajes te gustaría ver publicados en los CN Profiles y por qué. No te pierdas la próxima edición, pues veremos a un personaje bastante interesante; inos estamos leyendo!



Mario Kart en línea! La mejor carrera de

¡Siempre hay alguien listo para jugar! ¡Ahora tú puedes traer a tus amigos desde donde sea!

Al entrar a Nintendo Wi-Fi Connection, puedes competir contra tus amigos, rivales recientes o con otros que tengan tu nivel, en tu casa o alrededor del mundo. ¡Hasta cuatro jugadores pueden correr en cualquiera de las pistas a escoger en el mejor título de carreras de kart del mundo!

Visita NintendoWiFi.com para más detailes,

Mode de un rugado? iAcelera a fondo!

iConchazos de locural

MAS EVERY BANGER

No te preocupes si estás jugando solo. Esta versión de Mario Kart tiene mucho más que ofrecer de lo usual. Conocerás nuevas pistas y escenarios de batallas, sin mencionar las pistas favoritas de cada uno de los Mario Kart de toda la serie. ¡Hasta 30 en total! Compite contra ti mismo en carreras contrareloj, toma el control de los oponentes en los encuentros de batalla o compite en alguna de las ocho copas Grand Prix. Velocidad frenética, nuevos items de locura (como el Blooper), karts múltiples por personaje y un nuevo modo de misión hacen de este título el sueño de un fan de Mario Kart

Mario Kart siempre ha sido una experiencia multiplayer intensa, y eso era con solamente cuatro jugadores. Ahora puedes conectar hasta ocho al mismo tiempo en locas carreras contra ellos y grandiosas batallas. ¡Además pueden correr las ocho personas usando una sola tarjeta de juego! Cuando lo hagas asegúrate de ver la pantalla inferior del DS para checar los items que te envian y conocer la posición de los otros corredores. No olvides tocar la pantalla táctil para acercar o alejar el mapa. También podrás usar la pantalla para customizar tu nombre y el emblema de tu kart personalizando tu carrera.



elcontrol re Masker

iHola! ¿Cómo han estado? Qué rápido pasa el tiempo, ¿verdad? Ya en un mes conoceremos todos los secretos que tan celosamente quardo Nintendo acerca del Revolution, así como también todos los detalles del que sin dudas será el lanzamiento del año; me refiero a Zelda Twilight Princess. Seguramente será un fin de año que nunca olvidaremos, pero por lo pronto estamos en abril, mes del niño y de la niña o del chiquillo y la chiquilla, por lo que quiero desearles que la pasen de lujo, no importa su edad, sino que sigan conservando a su niño interior. Recuérdenlo.

En esta ocasión la cona dar algunas técnicas y consejos de uno de los juegos del mamentos Masia Kart DS. the same a support to the same and provide the same

Tan rápido como una serpiente

Esta jugada que te voy a enseñar es bastante polémica; muchas personas la consideran una trampa, mientras que otras la ven como algo normal. Sea cual sea tu posición, lo cierto es que para poder realizarla necesitas mucha práctica y paciencia; la técnica de la cual les hablo es conocida como "Snaking", precisamente porque consiste en que durante las carreras te mueves en zigzag.

Antes que nada, sólo debes usarla en las partes rectas de las pistas, ya que en las curvas, como ya es conocido por todos, tienes que hacer los miniturbos para poder salir con un impulso extra. Pero bueno, comencemos. Al llegar a la sección recta, salta hacia la derecha y presiona el botón R, justo como si fueras a tomar una curva, pero inmediatamente marca la secuencia de los miniturbos, es decir, Izquierda, Derecha en al pad de manera alternada. Aquí realiza lo mismo pero más rápido, y una vez que el humo de tu vehículo sea de color rojo, rápido suelta R para que tomes impulso, y sin perder tiempo, vuelve a marcar todo, pero esta vez iniciando en el lado izquierdo.





Rara que vezs que no soy mala onda, te voy a decir cómo conseguir impulsos extras duranin lancarrerasonali mientras perfeccionas la técnica anterior, no quedaras totalmente indefenso.



Que un rival te ayude

The Residence of State of Stat

Promos dificil de perfecciones, parteri la legres,

A species of the second of the

¿Quién te echa una manita en Mario Kart? ¡Nadie! Al contrario, todos se preocupan más por pegarte con alguna concha, pero si haces lo que te diré, conseguirás un "empujón" muy útil. Tienes que situarte detrás de alguno de los competidores; entonces notarás como que ya no tienes la resistencia del viento; mantente así

unos instantes y de pronto vas a salir disparado... bueno, con un turbo je, je, je-; esto sirve mejor si lo haces en rectas, y es más frustrante para el rival si se lo haces a unos metros de la meta.

Selogiu a Base de Pablica II



Retoma el paso

En varias pistas, ya sea por su estructura o por los items que puedes encontrar colocados estratégicamente, es muy fácil que te salgas de la misma y que termines en el agua o en un barranco. Cuando lo anterior sucede, Lakitu va por ti y te coloca de nuevo en la pista, pero en lo que te incorporas ya perdiste minimo dos lugares. Para que puedas remontar más fácilmente o no perder posiciones, en cuanto Lakitu te suelte, presiona A; si lo haces en el momento adecuado, iniciarás tu travecto con turbo.

FIFA 2006 -NINTENDO GAMECUBE-

Las jugadas a balón parado son claves en cualquier juego de fútbol, ya que hacen la diferencia entre ganar o perder. Por tal motivo, desde el 2004, siempre les doy alguna técnica en especial para que puedan meter goles de tiro libre más fácilmente, y como ya me había tardado (la verdad es que ya me lo habían preguntado mucho), aquí está la explicación de cómo hacerlo, pero ahora en la edición 2006.





SUPER SMASH BROS. -NINTENDO GAMECUBE-

A pesar de que ya tiene mucho tiempo que este juego salió, es impresionante ver que sigue siendo de sus favoritos, tanto, que me siguen pidiendo jugadas y

consejos para él; y para no defraudarlos, a continuación complaceré a Rigoberto Domínguez "RDP619" con una jugada para Mario, su personaje favorito.

The state of the s

Jugada

Tienes que ser muy rápido al marcar cada movimiento, pues de lo contrario puedes quedar indefenso ante un contraataque. Da un salto pequeño y golpea a tu adversario en el suelo con Adelante + A; justo al caer, marca Arriba y A (aquí puedes repetirlo de dos a tres veces dependiendo del HP de tu rival); ahora, cuando lo creas conveniente, salta y golpéalo con Arriba y A (también puedes repetirlo). Ya como remate final, tienes dos opciones: salta y oprime Arriba + A, o espera a que caiga y presionas Adelante + A; en lo personal te sugiero este último para cuando ya quieras deshacerte de alguien.

Tres contra uno

Pasar el Event Match contra Gigabowser, Mewtwo y Gannon es de lo más complicado del juego, y eso lo sabe muy bien mi buen amigo Luis Balero León "Chalk", quien me pide una jugada para pasarlo; pero antes, quiero agradecerle por el gran dibujo que me mandó. Muy bien, Luisito, para que ya no sufras más, te voy a dar una técnica que me ayudó a pasar este stage.

Tienes que elegir a Roy o a Marth y colocarte en cualquiera de las orillas del escenario; ahora, espera a que se acerquen estos tres "gandallas" a ti, y en ese momento, realiza el ataque smash de Adelante más A al mismo tiempo, con lo que conseguirás golpear a los tres al mismo tiempo; repite la jugada las veces que te sea necesario para vencerlos. Lo único que si te recomiendo es esperar a que los tres estén juntos, ya que si le das sólo a dos, el que quedó libre te puede causar bastantes problemas.







Hemos llegado al final. Me hubiera gustado incluir más cosas de **Smash Bros**, pero les prometo que pronto volveré a dedicarle mi sección completa, para saciar todas las dudas que tienen. Quiero agradecerles por todos los correos que me mandan con criticas y sugerencias, ya que son de gran ayuda para mi, y los invito para que sigan haciéndolo a la dirección juango clubrintendoms, som Recuerden que cuando vayan a jugar deben vencer sus injedo tener la segundad de que van a garac, y así desen vencar al control ya tendrán ventaja. Hasta la próxima





6 Teles of Finantians

used to pulse titulo de Superior Symphonia, et a seció en el Nintero de superior superior parte, pero detinitivamente es aventuras, misticismo y e superior supe

Batallas en tiempo real Al ser miembro de la familia de la saga

Al ser miembro de la familia de la saga Tales, en ToP deberás enfrentar a los enemigos, jefes y demás contendientes con el Linear Motion Battle System, el cual seguramente se te hará conocido si ya jugaste Tales of Symphonia. Los combates no son por turnos, sino que la acción es continua y se lleva a cabo en un modo 2D, muy al estilo del género de pelea. Esto quiere decir que los enemigos no esperarán para atacarte, y debes mantenerte alerta todo el tiempo; puedes

moverte, usar items e inclusive invocar magias mientras esquivas a tus oponentes. Al acercarte o alejarte de un monstruo o personaje podrás estar a la distancia correcta para causarle daño o evadir sus movimientos.



Esta es una genial adaptación de la versión de Super Famicom al Game Boy Advance; no obstante, decidieron incluir cosas extras como nuevos eventos y secuencias de diálogos en la historia, entre otras.

Un suceso inesperado

Cress Albane es un típico chico entrenándose en el arte de combatir con espadas; lamentablemente el destino le tiene una trágica sorpresa; al regresar de un viaje, Cress encuentra su villa destruida y a sus padres asesinados. Decidido a averiguar -y encontrar al responsable de tal atrocidad-, comienza una aventura que cambiará su vida para siempre. Su misión no lo lleva a lugares lejanos; solamente él y su equipo serán transportados en el tiempo de ida y vuelta para completar ciertas tareas para proseguir con su misión.



Normalmente es frustrante saber de un título sólo disponible para Japón; pero en ciertas ocasiones tenemos la fortuna de contar con este tipo de bonus para las compilaciones, adap: taciones o remakes que llegan a nuestro continente. Ojalá veamos más títulos como éste en el futuro, y claro, esperemos ver detalles y extras como en el caso de Tales of Phantasia.

Existe una control in juego es RPU caso of Mirros incit Zeiga dentro de e U DO ES ASI LOS LESSAS ados en tos don race luedos onde la fus delsonales eventos se van arrokando SELEFOO CON IO ina persona conocida innu an The second secon Andrew Street, and the street Street adaptar los juegos in illia illia solas de videoluedo the amphica reason isconas SEL mas lineales щесь ато ма далу Military in terms 105 18 105 HPL se encuentran no liteme en lite rumque algunos si Regan a los que tódal acciones ho con comar poservar, camina bien, para defin ne consola - Lorentemos

Cada personaje tiene cierta cantidad de vida/ energia/salud, etc. (HP), así como una cantidad de magia/técnica conocida comunmente como Magic Points (MP), que pueden variar según la historia y trama; en algunos pueden ser técnicas y no magia, por ejemplo. Finalmente, un nivel que determine sus limitantes y atributos tanto fisicos, como mentales y de otros tipos (como es el caso de la suerte). La vida, la magia y el nivel se irán incrementando conforme vayas consiguiendo experiencia.



2" El desarrollo del/los personajes es fundamental; conforme va progresando la historia, tendrás que ir tomando decisiones que pueden -o noafectar la historia o los eventos de la misma. De igual manera, podrás tomar decisiones acerca de tu armamento, vestimenta, items y utensilios para mejorar tus habilidades e ir forjando los atributos del personaje. Varios de ellos provienen de razas, clanes o pueblos diferentes; cada uno



con habilidades y debilidades distintas a las de sus compañeros; esto hace balanceados al equipo y a los atributos.

TEl sistema de combate puede variar de un juego a otro, originando "subgéneros" como RPG/Aventuras, o RPG/Peleas; pero básicamente cada batalla se debe llevar a cabo en un evento aparte. Es decir, comienza un combate (no importa si es un enemigo común o un jefe), se libra la batalla y al finalizar se realizan los cambios a los atributos de cada personaje involucrado, regresando después al juego normal.



4º Por último, aunque la trama sea libre o un poco lineal, el movimiento es libre; es decir, puedes visitar un mismo lugar varias veces, y no está limitado a espacios para avanzar o atacar como en los juegos de estrategia durante los combates. Esta es una diferencia importante para diferenciar ambos géneros.





¡Mantén el registro!

Un buen aventurero no se dedica solamente a cortar cabezas; el recordar a los enemigos enfrentados durante tu viaje te dará ventaja sobre ellos en futuros combates. En ToP cuentas con el Monster Dictionary, en donde podrás ver los atributos como la fuerza, la debilidad, etc., de los monstruos y oponentes encontrados a lo largo del viaje. Procura no evitar peleas, pues te otorgarán información valiosa que puede ser aprovechada.

Prepara tus alimentos

Otro elemento común en la serie Tales es el Cooking System. Con él podrás elaborar diversos tipos de platillos con las recetas que encuentres en tu jornada.



No se trata de juntar comida y ya; dependiendo del tipo de alimento preparado, será su efecto. Por ejemplo, cierta comida te ayuda a subir de nivel, y otras a recuperar energías de manera inmediata; pero si no sigues las recetas al pie de la letra, acabarás con un sándwich poco apetitoso cuyo contenido no sea tan efectivo para recuperar vida o magia.

Personajes



Cress Albane

Como te comentamos en la historia del juego, Cress es el protagonista de la historia; hijo de un espadachín maestro, ha estudiado este arte desde que era muy joven.



Chester Barklight

El vecino y mejor amigo de Cress, Chester, se especializa en el uso del arco, es amable y bondadoso; pero cuando sus padres son asesinados, jura vengarse a toda costa.



Mint Adnade

Ella puede realizar hechizos para curar y atacar. Es sumamente modesta y gentil, pero cuando la batalla comienza, nunca retrocede.



Un RPG para recordar

El sentimiento de viajar por el mundo de Tales of Phantasia es impresionante; las batallas, lugares, eventos, y personajes que encuentras tienen muchos detalles interesantes. Gráficamente es muy atractivo, y la música no se queda atrás; pero sin duda el sistema de ataque le da una perspectiva

novedosa y diferente a otros juegos inmortales como Chrono Trigger, Final Fantasy y Lufia. Te recomendamos practicar los movimientos y personalizar bien a los miembros de tu equipo para que rindan al máximo en el momento de combatir.



Ranking

e les constants and southern

Project of Experience of Chrone Higgs of Care of Care



Master Ve



Crui

Sistema de combate, a se como se e la tradicional Leadh de la tradicional Lead







TODAS TUS CUDAS

envia la palebra INFO deja un expacto escribe tu pregunta en cuestión envia el mensaje al 66366 THE SOLUCIONAR!























La pantera rosa South Partk Rocky 20188 Rocky
20206 Expedients X
20198 cazafantasmas
20061 Pinky y cerebro
20206 Pajaro Loco
20874 Save me Smallville Theme TV

20999 Oye mi canto N.O.R.E.
20999 Oye mi canto N.O.R.E.
21018 Puede aer El canto del loco
20043 Flesta Pagana Mago de Oz
201461 Dale don dale Don Omar
20529 Pobre diabla Don Omar
20529 Pobre diabla Don Omar
20530 Lo que pasó Daddy Yankie
20833 Lo que pasó Daddy Yankie
20833 Lon't care Ricky Martin
20932 Nuestra vida Eros Ramazzotti
20627 La tortura Shakira y Alejando Basz
20635 Lo camisa negra Juanae
20832 No te preocupes por mi Chayanne

LATINO + MEXICANO Durmiendo con la lu Noviembre sin t Reik

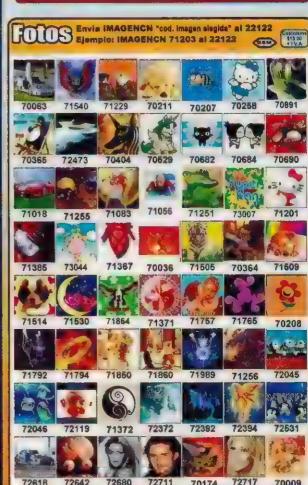
Noviembre sin t Reik
No te spartes de mi Yahir
Amor a mediss He Ash
Un alma sentenciada Theila
Para tu amor Juanes
Nada fue un error Coti y Paulina Rubio
Yo quisiera ser Reik
Mia Paulina Rubio
Mi credo K-Paz de la Sierra
A chillar a otra parte Pesado
Don Miranda
Media naranja La banda El Limén
Media naranja La banda El Limén
Dulca Niña Na na na Kumbia Kinga
Descontrolado Banda Cuisilioa
Otra vez MDO
Para que regresse El chabo de Sinaloa

Otra vez Mido Para que regreses El chapo de Sinalos Perdicion La quinta estacion Por ti Belanova Loco por ti Victor Garcia No podras Moderatto Amor eterno Cristian Castro Lagrimillas tontas Montaz de Durango

20611 Welcome to my life Simple plan 20892 Hung up Madonna ng up Madonna pping Robbie Williams humps Black eyed peas about us Tatu Wate me up when september ends G American Idiot Green day

20520 Toy Soldiers Eminem
20520 Toy Soldiers Eminem
20442 Hay mama Black oyad pass
20146 Clocks Coldplay
20739 Must get out Marcon 5
20330 Im still in love with you Sean Paul
20816 Fix you Coldplay
20817 First Lindsay Lohan
20817 We believe Gund Charinta
20250 Dare Gorillaz
20112 Twenty years Piacobo
20827 Pregious Danache mode









El control de los profesionales

Por Axy

Ganar por ganar

Trofeos, premios, récords, mejores tiempos, juegos terminados... ¿realmente son lo que hace a un verdadero videojugador? Hola, soy Axy, y en esta ocasión les voy a comentar de un tema bastante interesante el cual me puso a pensar mucho en la importancia de ser el mejor –o de creer serlo-. A lo largo de mi tiempo como videojugador profesional me he enfrentado a diversos retos, me han confrontado en incontables ocasiones y he conocido a muchísimos cuates quienes piensan que lo más importante de un juego es ganar; la verdad no opino lo mismo, pero pasemos al primer punto de esta reflexión.

Round 1... ifight!

Street Fighter II ha sido siempre uno de mis juegos favoritos; desde su salida en Arcadia, su adaptación al SNES y sus secuelas o variaciones, no dudo en jugar y competir contra mis amigos. Pero no todo es color de rosa; en las salas de Arcadias, farmacias, y en todo lugar donde me detenía a ver jugar a alguien o a retar, las técnicas sucias se hacen presentes.



Ryu gana, pero no alardea.

Los trabadores, los truqueros y los cazadores abundan desde siempre; así sea en SF2, The King of Fighters, o cualquier otro; no falta el clásico sujeto quien emplea una jugada repetitiva, el que te espera lanzando poderes, o quien sólo busca el llamado "Combo KOF", el cual se refiere a pasarse todo el round esquivando o presionando con poderes, esperando el momento de ejecutar un combo o jugada doble aprendida de memoria que te baja mucho poder; y después regresa a buscarlo nuevamente. Este tipo de jugadores se vanagloria de su victoria y de ser "invencible"; cuando en realidad su triuinfo es vacío, pues ganó con trampas y sin honor.

Todo sea por la fama

Pac-Man de Arcadia es toda una leyenda; millones de jugadores lo han disfrutado desde su llegada a las "maquinitas", y este clásico tuvo por mucho tiempo un reto para los expertos llamado el "juego perfecto", que consiste en terminar comiendo todas las pildoras, todas las frutas, a los cuatro fantasmas en cada una de las escenas, y llegar al nivel 256 (donde la pantalla se divide por un bug y se considera el "final") Icon una sola vida! Esta hazaña no es imposible; la primera persona en lograrlo fue Billy Mitchell, en julio de 1999, logrando el récord máximo de la historia de este popular juego: 3,333,360 puntos, y le costó casi seis horas continuas frente a la máquina. Es asombroso saber de su logro; el



Billy Mitchell logró el juego perfecto en Pac-Man.

punto malo fue su decisión de no volver a jugar Pac-Man en su vida, pues ya no había nada más que pudiera lograr... ¿Y qué hay de la diversión de jugar? Personalmente creo que lo importante de un videojuego es divertirte, pues ese es su propósito; no la fama adquirida por ganar. Si lograr esa marca te hace no volver a jugar, quiere decir que realmente no disfrutabas el juego, sino que sólo lo hacías por ser el mejor.

Haciendo trampa

Ahom tonemarasis man diference trado de la litulo fizzali deba Land to the second state of the second secon Part Shift Indicated and acceptance obtains I a Healthlean Intel Office it. in material distribution in and progress with highest recognition The state of the s The second secon r kronija. – Provincija – 1 Comments of the same of the sa (of an inflamma to the first in the second The second distriction of the last and the state of t The state of the s parties and the property of the المحقدا ما فالوب The second second The second secon and the second state of the second The Saperin

SNIK STADE

Orgullo vacío

Recuerdo muy bien a un jugador de Robocop de Arcadia, poco después del auge de la cinta; yo iba seguido a un lugar donde tenían



Esta es una imagen que ese cuate no vio.

éste y otros títulos muy buenos, y todos los días asistía este cuate sólo a terminar Robocop; metía su ficha, jugaba de principio a fin, y justo cuando el último disparo destruía al jefe final, se daba la vuelta y se iba. No le importaba ni siquiera si alguien ponía sus iniciales en el récord, sólo buscaba que todos lo vieran jugar y lucir su habilidad; siempre con una actitud altanera. No estoy hablando de trampas o jugadas "chavito", sino de una falta de humildad ante la victoria, lo cual repruebo definitivamente.

Videos increíbles

Este mismo caso se refleja en los videos que circulan por Internet desde hace años, en donde los jugadores terminan títulos en cosa de minutos, siendo de los más famosos el de Super Mario Bros 3 y los de Super Mario 64. Es de reconocerse las jugadas tan impresionantes de estas personas, pero obviamente no terminan todo el juego de principio a fin. Pero... ¿de veras lo jugarán con gusto?; ¿lo harán con la misma emoción después de lograr el tiempo mínimo, o el ego está tan arriba que no pueden apreciar el final de un juego, como el caso del sujeto de Robocop? ¿Vale la pena dedicarle tanto tiempo a un solo juego sólo para subir un video de x número de minutos a Internet y dejar de jugar otras maravillas como The Legend of Zelda: Ocarina of Time? Yo creo que no.





Una obra de arte merece más que 20 minutos...

Una derrota te hace mejorar; ganar no.

Nadie, absolutamente nadie nace ganando; todos hemos sufrido derrotas, perdido vidas, continuado alguna vez, y por supuesto, practicado bastante. Decir que nunca has visto la pantalla de "Game Over" es un argumento ególatra; mejor es decir que ayer perdiste, pero hoy ganaste. La superación se forja con base en nuestras derrotas, pues son los motivos que nos hacen levantarnos e intentarlo de nuevo; recuerda, si tu ego se eleva demasiado, el día que pierdas, la caída será muy fuerte.



(Diviértete!

Seguramente te preguntarás si en la redacción de nuestra revista hemos perdido alguna vez; la respuesta es sí. Pero lejos de causarnos pena, es motivo de risas; son muy divertidas las retas, especialmente cuando las cosas se salen de control. Siempre es muy divertido ir en primer lugar en Mario Kart DS y de repente ver a tu personaje siendo víctima de un combo de concha azul, conchas rojas, y de pilón, lel séptimo lugar pasa con estrella y te bota de la pista justo antes de la metal Lo más importante es y será la diversión y la convivencia, pues para eso se hicieron los juegos; y si tu determinación es convertirte en el mejor o imponer un récord, sólo ten en mente que tu victoria puede ser vacía y el único a quien engañas es a ti mismo. iHasta la próxima!

LOS RETOS

¿Cómo han estado? ¿Qué les parecieron los récords que les presentamos el número anterior de Star Fox y Smash Bros? Sabemos que son algo dificiles de romper, pero no es imposible, así que sigan mandándonos sus logros, pues tarde o temprano podrán superarlos si se esfuerzan. Al inicio de esta sección les comentamos que los récords siempre quedaban abiertos, es decir, que en ningún momento se cerrarían, para que cualquiera pudiera romperlos; por lo anterior, en esta ocasión, además de retos nuevos, les vamos a presentar algunos que ya tenían mucho tiempo de no presentarse. Pero basta de plática; mejor véanlo por ustedes mismos.

Diddy Kong Racing

Así es, no están leyendo mal; nos referimos a aquel excelente título de carreras para el Nintendo 64. Nuestro amigo Abel Gutiérrez Morales, de Tijuana, nos ha enviado sus mejores tiempos para algunas de las pistas de este cartucho, y la verdad es que son bastante buenos, por lo que vas a tener doble reto, primero encontrar tu juego y después superar los tiempos.

Pista	Tiempo total
Ancient Lake	0:51:31
Fossil Canyon	1:17:31
Hot Top Volcano	1:15:35
Everfrost Peak	1:29:71
Crescent Island	1:20:26
Greenwood Village	1:24:20
Haunted Woods	0:53:81
Spacedust Alley	1:48:81
Darkmoon Caverns	1:59:13
Spaceport Alpha	1:47:81
Star City	1:34:90

F-Zero GX

Se nota que Abel es muy bueno en los juegos de velocidad, porque también nos ha enviado sus tiempos para casi todas las pistas de F-Zero GX de Nintendo GameCube. A continuación te los mostramos para que de inmediato intentes mejorarlos,

Pista	Tiempo total	Mejor vuelta
Sand Ocean	1:04:905	0:18:494
Devil's Forest	1:10:670	0:20:976
Big Blue	1:17:565	0:24:022
Port Town	1:18:258	0:23:768
Sector A	1:11:485	0:21:357
Red Canyon	1:04:872	0:20:106
Devil's Forest 2	1:11:464	0:21:403
Mute City 2	1:06:822	0:19:254
Big Blue 2	0:56:920	0:17:581
White Land	1:23:623	0:25:368
Fire Field	1:08:127	0:20:055
Silence 2	1:22:237	0:25:447
Sector B	1:26:255	0:26:219
Red Canyon 2	1:23:179	0:23:314
Mute City 3	1:27:805	0:26:467
Rainbow Road	1:54:066	0:35:420
Devil's Forest 3	1:12:131	0:21:864
Space Plant	1:47:491	0:32:495
Sand Ocean 2	1:22:502	0:25:567
Port Town 2	1:36:556	0:29:757
Big Hand	2:04:917	0:38:634



 Nintendo DS Este reto también es muy sencillo. Debes enviarnos una foto o video con tus mejores récords en cualquier modalidad de juego de este fabuloso título, así que ¿qué esperas? Si aún no posees una buena marca, tienes "trabajo" que hacer.

Metroid Prime Pinball

Como puedes comprobarlo, ningún reto es imposible de romper; sólo debes esforzarte un poco. Esperamos que los tiempos que publicamos aquí signifiquen un desafío para ti, además de un motivante para volver a sacar del cajón esos juegos que ya casi no tocabas, sobre todo en el caso de Diddy Kong Racing. Recuerda que puedes hacernos llegar todas tus dudas o récords a: Avenida Vasco de Quiroga No. 2000, Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, CP 01210, México, D.F. Que pases un muy buen mes.



NINTENDS DAMECUBE

BULLY



STRIKE (S)

AMO J ANDES U



GAME BOY ADVANCE



NINTENDO GRMECUBE

En la pantalla de inicio, mantén presionado el borón R y marca la secuencia abajo mencionada; si lo haces bien, escu-

charas an someo de comin	macion.
Secreto	¿Cómo activar?
Cuarto traje de Chepper	Izquierda, A. Derecha, X. Y.
	Izquierda, Derecha, B.
Cuarto traje de Luffy	Arriba, X, Arriba, X, B, A, A, Arriba.
Cuarto traje de Nami	Izquierda, X, Izquierda, X, Y,
	Y, B, Abajo.
Cuarto traje de Sanji	Arriba, X, Abajo, X, Y, B, Y, X.
Cuarto traje de Usopp	Derecha, X, Derecha, X, A, Y, B, X.
Cuarto traje de Zoto	Abajo, X, Abajo, X, B, A, A, Y

Dum to traje ne zony	Abajo, X, Abajo, X, B, A, A, Y
finovos personajes	
Modern	¿Cómo activar?
Hawk-Eyes Mihawk (todos los modos)	Después de activar a Red-Haired Shanks, juega el modo de histo- ria con Roronoa Zolo en Very. Hardy; terminalo con un ataque
Red-Haired Shanks (todos los modos)	secreto para activarlo. Luego de habilitar a Tony Tony Chopper, acaba el modo de his- toria con Luffy en Very Hand.
Tony Tony Chopper (todos los modos)	Después de activar a Ms. Sunday, finaliza el modo de historia en Hard o Very Hard con Monkey D Luffy
Buggy the Clown (modo de historia)	Termina el modo de historia en cualquier dificultad con todos

Captain Chaser (modo de historia) Captain Kuro (modo de historia)

Ms. Sunday (todos los modos) Saw-Tooth Arlong

(modo de historia)

(modo de historia)

Don Krieg

los piraras de Luffy. Finaliza el modo de historia en cualquier dificultad con todos los piratas de Luffy. Acaba el modo de historia en cualquier difficultad con todos los piratas de Luffy. Completa el modo de historia on cualquier difficultad con los cinco piratas de Luffy. Termina el modo de historia en cualquier dificultad con Buggy. Kuro, Krieg, Arlong y Chaser. Finaliza el modo de historia en cualquier dificultad con rodos los piratas de Luffy.

	¿Cómo activar?
Estatua de Morgan	Completa el nivel 1-3 :
Garra de gato	Completa el nivel 3-3.
Chakram 178	Completa el nivel 3-2.
Comida para gerros	Completa el nivel 2-2.
de Chouchey	
Atún de elefante	En el nivel o-r, haz qu Sanji hable con una mujer.
Comida gratis	Completa el nivel 4-2.
Mascara de gas	Completa el nivel 4-3.
Frota de goma	Completa el nivel 2-3.
Tranqua para pulpos de Haichan	Completa el nivel 5-2.
Paleta de la	Completa el nivel 4 3.
Mapa de la linea grande	Completa el nivel 2-3.
Maestro del cercano oceano	Completa el nivel 5-2.
Shipuro 17 . 1931 13 215 m	Completa el nivel 6-2.
Corra de paia	Completa el nivel 4-3.
Coma dontal	Completa el nivel 5-3.
Tirador de Usopp	Completa el nivel 3-3.
Wade Bauda para el estomago	Completa el nivel 1-2
de Zolo	Completa el nivel 1-3.

	¿Cómo activar?
Bambera pirata de Alvida	Derrota a Alvida en 1-1, después encuentrala en 6-1.
Bandera pirata de Arlong	Vence a Arlong una segunda vez
Bamlera pirata de Black Cat	Derrota a Kuro por segunda ocasión.
Bandera pirata de Buggy	Ganale a Buggy por segunda
Bandera girata de Cook	Obten a Sanji y liabla con Chel Zeff en 4-1.
Armada de Kreig	Derrota a Don Kreig por segunda vez
Bandera de la marina	Vence a Morgan o a Chaser por segunda ocasión.
Bandera de los piratas	Gana en el modo Boss Battle er todas las dificultades
Red Hair	rouge in autematics
Bandera de los	Consigue todas las banderas

menos la de los Red Hair.

DEFENSORES DE LA TIERRA



SUPER PATRULLA DELTA

nueva temporada

rodos ros días <u>9-30</u> hrs.

LETIX

Pasa al siguiente nivel.

WWW.JETIXTY.COM



LEGO STAR WAR

NINTENDO GAMECUBE

Personajes extra

r er somarios e	
	Heemi
987UYR	Baule Droid
EN11K5	Battle Droid
LK42U6	Battle Droid
KF999A	Battle Droid
LASTIY	Boba Fett
RS6E25	Clon
N3T6P8	Clon
BHU72T	Clon.
ER33JN	Clon
F8B4L6	Clon
14PGMN	Count Dooku
H35TUX	Darth Maul
A32CAM	Darth Sidious
VR832U	Disguised Clone
DH382U	Droideka . A Sandara Barana
1907NB	Geonosian
U63B2A	Gonk Droid
\$F321Y	Grevious
ZTY392	Guardaespaldas de Grevious
PL47NH	Jango Fett
DPSSNN	Ki-Adi Mundi
CBR954	Kit Fisto
A725X4	Luminara 12
MS9521	Mace Windu
920170	Padme
R8401U	PK Droid
DEQC2H	Princess Leia
L54YUK	Rebel Trooper
PP43JX	Royal Guard
EUW862	Shaak Ti
XZNR21	Super Battle Droid
Opciones extr	
ADDONES A VINCENS OF THE PARTY	

	Marita .
IG72X4	Bils Blassers
SHRUB1	Cepillos
1449HD	Blasters clásicos
4PR28U	Invencibilidad -
L0116B	Minikit detector
RP924W	Bigores
YD77GC	Purpura
MS999Q	Siluetas
NR37W1	Blasters ridiculos
PUCEAT	Tazas

HOT WHEELS VELOCITY X

NINTENDO GAMECUBE

Completa los siguientes retos en el modo Challenge para activar las pistas, vehículos u objetos enlistados.

Secrete	¿Como activar?
Atom Blaster Constants	Challenge 4
Crankshaft Docks	Challenge 8
Doom Disks	Challenge 16
Energy Shield	Challenge 9
Freen Bomb	Challenge 7
Glacier Track	Challenge 11
let Booster	Challenge 10
Krazy 8's Vehicle	Challenge 18
Laser Cannon	Challenge i
Magnet Mine	Challenge 15
Sewer Pipe Arena	Challenge 5
Sha Stopper Vehicle	Challenge 6
Sonic 800m	Challenge 3
Super Lapper	Challenge 13
Suri Crate Venicie	Challenge 12
Treadwell Plaza	Challenge 14
Underworld Arena	Challenge 17
Underworld Track	Challenge 2
	and Lines . A Market Market

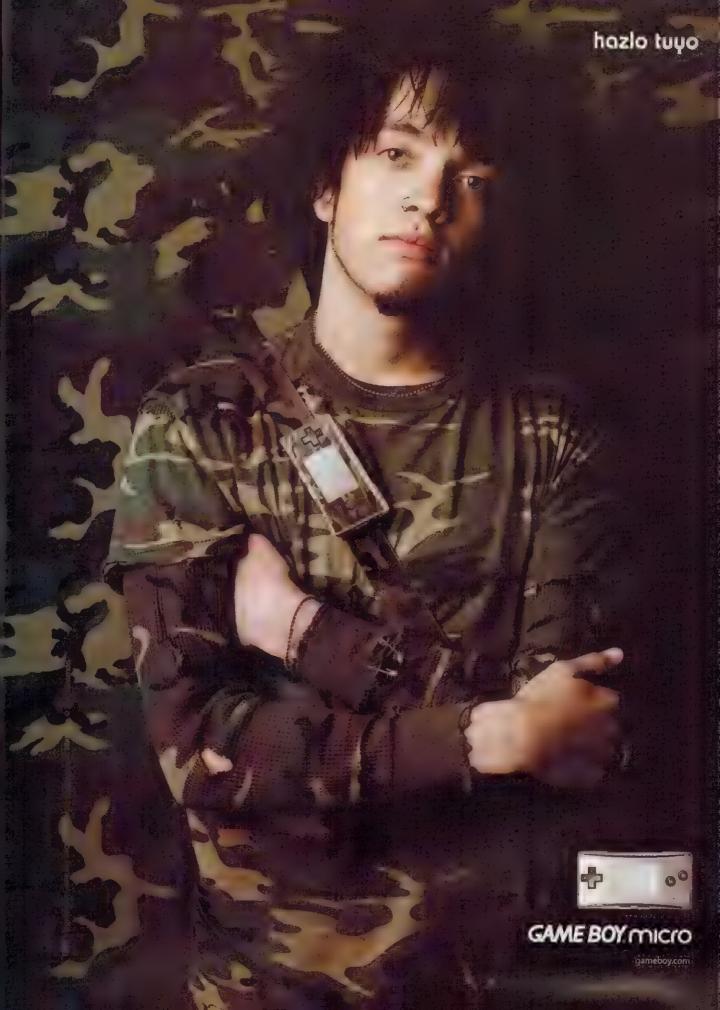
Secreta	¿Como activar?
Todos los autos	Toma 11 Bonus Items en el
	Challenge 8.
Todos los items	Consigue 30 barriles
	anaranjados en el
	anaranjados en el

	Challenge 7
Todas las mundos	Encuentra la llave secreta
	en el Challenge 18.
Prototogo HW	Completa todas las misione
	en el Adventure Mode

	en el Adventure Mode,
Velocidad del tiempo	Toma 60 barriles en el
	Challenge 12
Municiones ilimitadas	Consigue barriles anaran-
	jados en el Challenge 18. 📝
Langua Hipritada	

	jados en el Challenge 18.	
Energia ilimitada	Reúne 179 barriles en el	
	Challenge 17	
Turbos ilimitados	Colecta 8 zappers en el	
	Challenge 4:	
Mejoras del laser	Una vez que havas vencido	

todas las Challenge Missions, regresa y completa la número 18 en Hard. Al hacerlo, te darán el código para activar las mejoras del láser.





stamos a un par de meses de uno de los eventos mas esperados del 2006, por el que estuvimos esperando nada más ij nada menos que cuatro largos años; así es, nos referimos al Mundial de Futbol que se realizará en Alemania... pero aún faita un poco; sabemos que es muy difícil aguantar este tiempo, por lo que te traemos una propuesta con la que te podrás entretener por un muy largo rato; se trata de FIFA Street. Sabemos que no es lo mismo que un juego basado en la competencia mundial, pero si resulta muy divertido por el hecho de que no hay reglas; pero, bueno, mejor te lo vamos a detallar, para que veas por que es una gran opción para esta temporada.

NADIE SE ACUERDA DEL SEGUNDO LUGAR

Cuando se anunció la primera parte de este juego, todos lo esperahamos con ansias, sobre todo porque la experiencia que nos dejó Soccer Slam de Segu fue muy buena, y creimos que al incluir jugadores reales en una cancha callejora, no podria haber falla, lo cual por desgracia no ocurrio. El juego en concepto era novedoso, pero en gamepiay, la verdad resultaba muy confuso; al querer intentor una jugada como elevar la pelota, siempre terminabas

haciendo otra, lo que acababa por desesperarte; pero sin dudas, el error más grando de este título. fue la movilidad: parecía que a los jugadores les pesaban los zapatos, no le sentias libre, un fin, lo podemos resumir como un buen intento, pero después de unos cuantos partidos terminabas por regresar con el juego de Sega...



Despues del mul momento, il equipo creador, lejos de demotaise, decidió poner su mayor esfuerzo para corregir los problemes existentes y ofrecernos un producto de calidad. Nosotros les otorgamos el beneficio de la duda, ya que la verdad, los NFL Street y los NBA Street habían sido excelentes juegos extremos. Paso el siempo y sor fin pudimos ver en acción FIFA Street 2, y podenios decirles que le han dado al clavo, ya que se siente como un juego de furbol, es decir, "libre", pues tienes todas las opciones inaginables para statur o defender



3L 35Y3CTACULO 35 LO PRIMORDIAL

Dutante un partido de futbol es muy complicado ves jugadas como pasarse el balón por demis de la sepalda, o que este ora rebotado en un contrario para un autopase, porque como se tione mucho en juego, no e puede arriesgar demastiado: Pero todo cambia cuando se está en la calle. sin presiones donde todo puede suceder y sad at le que quiate BA que quede bien claros cape tirulo cará hecho para lucir se Man visto los comerciales deportivos donde sale Ronaldinho? Pues FIFA Street comité a monos lo mismo; puedes realizar jugadas muy vistoras, como "la bicicleta", u otras humillantes como el "túnel" o los "sombreritor" y lo mejor de tode es que no tienes que hacer autas combinaciones durante con bommes, pino que rodo se logra con el stich C.



DEMOESTRA TO HABILIDAD

Para dejar sembrados a tus rivales, tienes que dominar los dribles y gambetas, que vas a rea-Ilzar con el stick C. Dependiendo de la dirección y de otros factores, como si estás corriendo o estás parado en el momento de presionarlo, tu jugador va a realizar diferentes suertes: ahora sí se marcan de manera muy intuitiva; por decir, si haces el stick hacia atrás, tu jugador va a retroceder jalando el balón, y si lo haces adelante, avanzará un poco; y es que antes



era frustrante marcar hacia un lado v ver que tu personaje se moviera para otro o hiclera un movimiento que no querías. Lo mejor de todo es que no sólo ha quedado en mejorar las "magias", sino que además se ha integrado un sistema de counters con el que los jugadores que estén a la defensiva podrán bloquear las técnicas que los rivales ejecuten, lo que le da cierto toque de estrategia.

ITHRO DE REMATE!

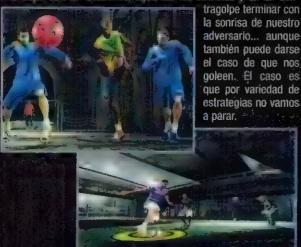
Si todos los movimientos que puedes realizar se te hacen pocos, ahora te tenemos que mencionar los gamebrakers, que al igual que en la edición pasada, se trata de un superdisparo que no importando qué o quién esté enfrente, siempre llega a las redes; para poder realizarlo, necesitas llenar tu barra de skili. lo cual se logra haciendo jugadas vistosas.

Además de lo anterior, a los 25 mejores jugadores del juego se les ha incluido una jugada única, que nadie más puede ejecutar más que ellos. En Brasil dicha Jugada la hace Ronaldinho (¿quién más?), en Portugal, Christiano Ronaldo, y en México la realiza Omar Bravo; esta última es muy vistosa, ya que domina el baión varias veces antes de disparar.



MAS ESTRELLAS, SOLO EN EL FIRMAMENTO

Las selecciones nacionales más famosas del mundo han sido incluidas en el titulo, dejando la lista de la siguiente forma: Argentina, Australia, Brasil, Camerún, República Checa, Dinamarca, Inglaterra. Francia, Alemania, Grecia, Italia, Nigeria, Portugal, Irlanda, Escocia, Corea, España, Suecia, Estados Unidos y, por supuesto, el equipo tricolor, México. En cada equipo hay 16 jugadores, de los cuales vamos a tener que elegir sólo a cuatro: esto es muy importante. ya que si queremos godernos tener una formación defensiva u ofensiva dependiendo de la situación. En ocasiones resulta diver-Tido dejar solo un delantero, aquantar los embates y en un con-



bes jugadores que se eligieron para aparecer por paia son de los más representativos; por ejemplo, renemos a Ronaldo y Adrianno en la verde-amarhela, y a Beckham y Roonay an el equipo de la rosa. Por parte del equipo azteca, contamos con jugadores de la calla de Jared Borgetti, Gerardo Torrado y "Kikin" Fonsecus, y as aqui donde tengo una «ĉeómo llamarla?» pequeña queja, y es que los programadores ponen a Omar Bravo como el mejor de México... me tengo nada en contra de este gran jugados, pero personalmente ac me hace que aun no llega al nivel de Borgetti, por ejemplo... ai, ya



se que no tiene nada que ver con el juego en sippero puede ser una "señal" de que en EA no ven mucho el futbol de nuestro México lindo y guerido.



PON LAS PIEDRAS PARA LA PORTERÍA

Creemos que todos por lo menos una vez hemos jugado futbol en la calle, y no importan mucho las condiciones, o sea, puede haber carros, postes, rejas, to que sea, pero siempre vamos a ver la forma de usarlo para nuestro beneficio. Pues de igual manera sucede en FIFA Street 2 las "canchas" que tendremos, aunque todas cuentan con porterías, están ubicadas en los lugares menos pensados, como una cancha de básquetbol debajo de puentes viales, o en un mercado como los que se obican en México. Todas cuentan con gran detalle, para realmente hacerte sentir como si estuvieras jugando con tus amigos de la cuadra. Otro punto importante a resaltar, es que gracias a esto podernos dames una pequeña idea de cómo son los barrios en varios lugares del planeta.





LA PRACTICA HACE AL MAESTRO

Para que no sodo se limite a los partidos, tenemos varias opciones interesantes para relajarnos. Sus muy buena es donde tenemos que dominar el balón, marcando varias combinaciones del stiele para que re des una buena idea, es algo así como un Dance Revolution; pero para dominas la palota esta juego se ocielve bastante adictivo, ya que siempre querras comper cue second anterior. Otra opción que nos gusto mucho es que puedes crear a cu personaje como más to guste, ya sabes, puedes elegio desdi el tipo de cabello hasta aj traera satuajes.





GANAR NO ES LO MÁS IMPORTANTE. **IES LO ÚNICO!**

De los errores se aprende, y EA cometió uno con el primer FIFA Street; pero por fortuna ha sabido remediarlo y ahora tenemos un título excelente, donde realmente podremos hacer toda clase de "suertes" para conseguir la victoria. Nosotros creemos que el punto clave del porqué este juego es mejor, es que tomaron varios conceptos de NBA Street, como el poder mover el balón por todo nues-

tro cuerpo, haciéndolo en verdad divertido. Si lo juegas solo, es decir, como modo de historia, te va a entretener bastante debido al nivel de dificultad, que te hará sufrir en ocasiones; pero donde sí te puedes pasar toda una vida jugando es en la opción para cuatro jugadores simultáneos.



RANKING



M Master

Todos esperamos con ansias el Mundial para sacarnos de una vez por todas esa "espinita" de los octavos de final y tomar revancha de los E.U.A que terminaron con el sueño de... perdón, un trauma personal, je, je, le. El juego es muy bueno, a pesar de los grandes momentos que pasé con la primera parte: si se sentía lento, problema que fue superado en FS2, donde ahora va tienes más posibilidades de juego. Un título muy completo en todos los sentidos, sobre todo en el modo de edición de lugadores. Juégalo, no te arrepentirás: además ahí podremos golear sin piedad a E.U.A... otra vez ml trauma, perdón.

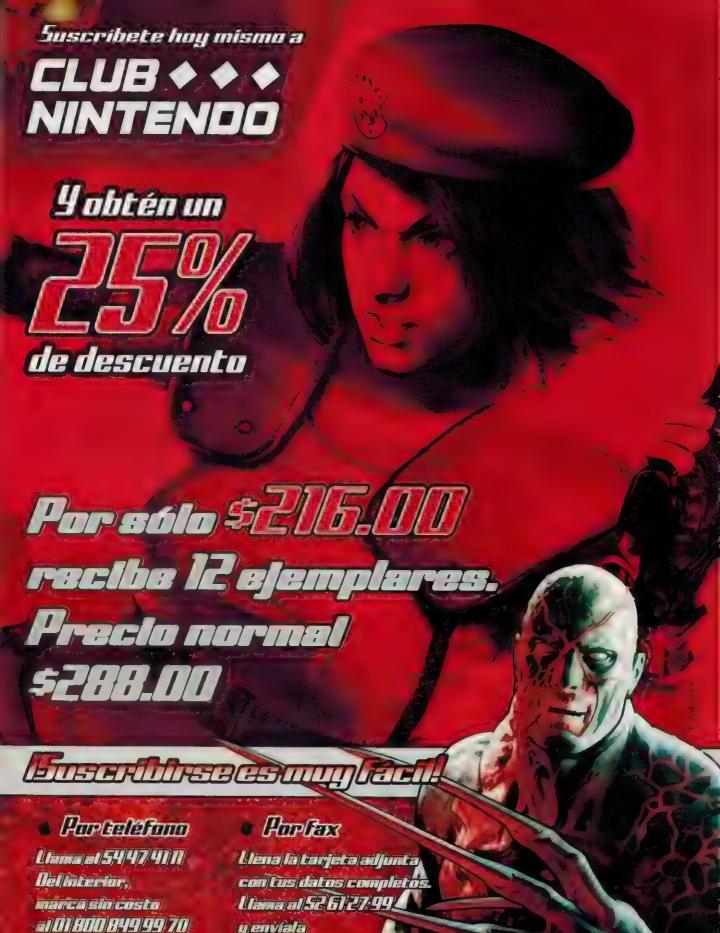


Panteén

El soccer es uno de los deportes más practicados, y siempre es agradable visitar los estadios más famosos del mundo con tu equipo para demostrar quién es el mejor; pero cuando te cansas de las reglas, de los técnicos regañones, y sólo deseas jugar un partido donde todo se valga, tu mejor opción es FIFA Street 2. Deja de jugar en el baldío de atrás de tu casa e invita a tus amigos a disfrutar de este divertido título para GCN; si gozaste Sega Soccer Slam y Mario Strikers, no te puedes perder esta gran opción.



¡Vava! Se nota que ahora EA sí le dedicó un poco al gamepiay para este juego de pambol. El anterior se quedó sólo en promesa al no cumpiir con las expectativas que la misma compañía canadiense había prometido, dejando como claro ganador en esta categoría a Sega Soccer Slam, que, a pesar de ser más fantasioso, es mucho más entretenido v ágil en todo momento. Para la secuela. EA mejoró la movilidad, los personajes son más desenvueitos en el escenario y realizan mejores jugadas sin que tengas que torcerte los dedos para lograrias.



Merta explusiva para en emeriptores. Precio sidido legita el 30 de abril de 2006, premente para la República Mexicana



¡El retorno del rey!

n la actualidad exisinnumerables variantes del juego creado en 1985 llamado Tetris; hay desde versiones

originales para diversos sistemas de videojuegos, como clones o títulos basados en

esta gran idea. Es muy difícil encontrar a alguien que no haya jugado o conozca Tetris; se trata de una franquicia muy popular como Pac-Man o Mario Bros., y ha divertido a personas de todas las edades con su simplicidad de estilo de juego y adictiva diversión. Después de incontables versiones, el verdadero rey de los puzzles ha regresado a una de las formas donde ha tenido más éxito: el mundo de los sistemas portátiles, en el mejor de todos, el Nintendo DS.





Esperen, jyo le conozco) No ar la primera conside el que present la la paramera de Niverenda de um incomo de Terrir de uma de montena e esta contain in it them boy Marky Lags (over present mis bacter examinação. Bio la de NES terrobiem podicios sem a Link, Donkey Kong, Strang at Rid learns were of or into cuando escribalizas serelas en el mado II liente DE comye a variar prografidadoù aseinañeza presen are idio de adorna, mile modo chemian tempelomado con depoto de elloespendiende les biotremes y dissibilités per a la disserté l

Clasificación: Everyone. Categoria: Puzzle.

Jugadores: 1-10 (DS Download), 3.4 (Wi-Fi).

Una nueva forma de jugar

finer for believe your program of prize to the conwhere material put charge in Policesian Metada però a calcia la fishi carraga agaand that Enterin control of participations are all them. religionation designates also an interior in a state of Topic (to a second seco The state of the s The second secon The Truly of the Street Park





Tetris ai máximo!

- The first control of the first control of the con I Report Could Play I if hard a principal is a series program of the country n in all materials resigns resignation of the ministrative obtainment in 1910 across increases in CODE for the contain Tample Phil principle plans in an a diez amigos simultaneament ante era divertido, espera a retar contra otro pponentes, todos listos para ver quien e option of los puzzles

Standard: tradición que perdura

The same of the sa المتحدد والمتحدد والم المنافعة المنازل والمنافئة الأساب والمنازل At and the state of the state o A CONTRACTOR OF THE PROPERTY O



Touch: usa tu *Stylus* Con este modo se aproveona la capacidad de la pantalla táctil del Nintendo DS; aquí tu *Stylus* te erviră para mover a los tetrominos en una gran pila para que paigan y formen lineas horizon toles. También puedes tocarlos para girarios y ajustarios según la situación. A diferencia de otros modos, en Touch tienes tiempo de sobra para planear cuidadosa mente tus movimientos, lo cual cambia radicalmente el estilo de wego; pero no creas que esto o hace mas sencillo, sino que requiere de una gran destreza y alaneación anticipada



Todo el mundo juega Tetris

The state of the s and the same of th - de la como il como de como de como processor processing in this expension paint and militaria de la constitución de The second secon in the property of provide location is provide the Minimum Regional Address of principle plant Salar Salar



DATOS CURIOSOS



Tetris fue inventado por Alexey Pazhitnov

en 1985, mientras

trabajaba para la Academia de Ciencias en Moscú, Rusia, en los tiempos de la Unión Soviética.





Tetris viene de la

palabra griega "tetra". que quiere decir cuatro: todos los tetrominos

están formados por cuatro cuadritos o segmentos.



El tema usado en la versión de Game Boy de Tetris (Music A) se ha popularizado gracias

al juego. Es una tonada rusa llamada "Korobeyniki".

Catch: pule tus reflejos

Los fans de Samus Aran se sentirán más que en casa con este modo con el ambiente de Metroid. Aquí controlas un bloque volador en niveles infestados de Metroids; tu misión es buscar los tetrominos que van cayendo; al girar tu bloque los atraparás creando un cuadro de 4x4, el cual desaparecerá para obtener puntos. Cuando esto pase, deberás recibir y acomodar las piezas para reanudar la formación del cuadro.



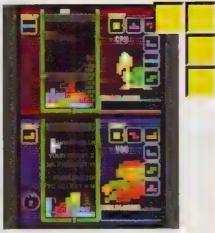
Mission: un reto todavía mayor

Este modo está ambientado con un tema muy popular entre los videojugadores; nos referimos a la saga de Zelda. Como su nombre lo dice, tendrás que ejecutar tus movimientos rápidamente para cumplir las diversas misiones antes de que el tiempo se agote. Si tardas demasiado, una gran cantidad de nuevos castigos caerá sobre los ya existentes para complicarte la situación; ino te detengas a lamentarte!, pues las misiones siguen apareciendo en un costado de la pantalla, y si nos las cumples recibirás más castigos.



Push: ¡empújalos!

Si creías que los otros modos eran divertidos entre varios, espera a jugar Push. El objetivo es desaparecer dos lineas al mismo tiempo para mover la pantalla hacia abajo y empujar a tus enemigos a la zona roja. Cada jugador no deberá permitir que sus tetrominos lleguen muy arriba o perderán. Este modo puede ser jugado con otros oponentes por medio del DS Download Play, y con la Nintendo Wi-Fi Connection.



Puzzle: ¿crees ser lo suficientemente bueno?

Acomodar las piezas como van cayendo resulta sencillo comparado con los más de 50 puzzles de este modo. En cada puzzle te darán cierta cantidad de tetrominos; debes decidir la orientación para que cada pieza se acomode en su lugar y vayas desapareciéndolas. Tu velocidad de movimientos no será imprescindible aquí; lo que será puesta a prueba será tu agilidad mental para resolver los complejos puzzles.



Más que nuevo, revitalizado

Tetris es uno de los títulos más populares del mundo de los videojuegos; ha sido adaptado, remasterizado y copiado como ningún otro. Su excelente y sencillo gameplay lo hacen recomendable para todo tipo de jugadores, pero a la vez, la manera en como va aumentando gradualmente la dificultad lo hace un favorito de los veteranos del control y jugadores expertos. Esta nueva adaptación implementa el jugar con el *Stylus*; sumado a la opción de jugarse entre muchos jugadores, lo convierten en una genial opción que no debes dejar pasar.



Convierte el mundo en una fiesta.







Mario y sus amigos toman un crucero alrededor del mundo, y aŭ estás invitado. Con 85 minijuegos nuevos, 6 tableros y hasta 8 jugadores, podría ser la flesta más grande a bordo jamás vista.







PRO LOGIC II

GARRERA ESPACIAL

Es un desafío intergaláctico por la dominación total en Metroid Prime Hunters para el Nintendo DS. ¿Podrá Samus ganar la contienda?

Por Chris Shepperd





I secreto del máximo poder se aloja en el grupo Alimbic". Esas palabras hicieron eco por todo el universo, un mensaje telepático que menciona la promesa de un poder más allá de toda imaginación. Así inicia la carrera para reclamar el mayor premio en Metroid Prime Hunters para Nintendo DS.

En estas páginas nos adentraremos en el modo de aventura individual. Como en anteriores títulos de Metroid. Hunters te pone en control de la famosa Samus Arap, la renombrada y altamente entrenada cazarrecompensas. La Federación Galáctica ha requerido sus servicios para ayudar a nvestigar la comunicación telepática surgida de la esquina más profunda del universo. La transmisión ha acumulado intereses a través del universo por el destino misterioso de los Alimbics, la raza que anteriormente llamaba hogar al grupo Alimbic. Por todas las cuentas, eran inmensamente inteligentes y su mundo era tanto pacífico como próspero. Pero los Alimbics simplemente desaparecieron, abandonando sus hogares y dejando su sociead exactamente como estaba el día en que la dejaron. Su pasado mantiene a la expectativa a todo el universo. La asociación de Samus con la Federación es arga y posee varias historias. Ella se unió a la organización después de abandonar su planeta de residencia, Zebes, y la academia de la Federación la entrenó en el arte del combate. Aunque su feroz espíritu independiente la leva a diferentes localidades, ella ha permanecido leal a la Federación y prefiere apoyarlos a ellos que a otros organismos. La Federación Galáctica es muy grande, pero no significa que abarque el universo entero. El grupo Alimbic por sí mismo, reside en las afueras de la jurisdicción de la Federación. Si el organismo intenta investigar el mensaje misterioso, tendrá que mantener sus acciones cubiertas. Afortunadamente, las habilidades de Samus como cazarrecompensas se ajustan a sus necesidades perfectamente. Ella viaja sola y nadie que haya dejado atrás se atreve a hablar. La Federación no es la única que recibió la

La Federación no es la única que recibió la comunicación telepática. Otras civilizaciones han comenzado a movilizarse para investigar al grupo. **Samus** tendrá que competir contra seis rivales, cada uno motivado y dispuesto a ganar. Ellos comparten algo; no dejarán que nada se interponga en su camino.

De acuerdo con el radar, hay

enemigos por dondequiera.





Territorio inexplorado

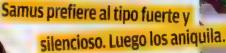
A diferencia de los títulos anteriores de Metroid, los niveles en Metroid Prime Hunters estan dispersos sobre vastas distancias en el espacio exterior, Samus debe regresar a su nave cuando quiera dirigirse a la próxima área. Dicho med o de transporte sirve también para otros propósitos, como para examinar tu bitácora, salvar tu progreso y ajustar las opciones del juego. Como en Metroid Prime, Samus nicia su misión con el visor, un dispositivo que le permite examinar y grabar detalles de los alrededores, incluyendo reliquias e incluso apariciones que se parezcan a los Alimbics. Usa este accesorio por todas partes para ganar pistas importantes sobre tu misión y tu ubicación.

Celestial Archives

La jornada de Samus inicia en un puesto fronterizo liamado Celestial Archives. A pesar de no estar habitada por mucho tiempo, ia estación espacial permanece en buenas condiciones. Está hecha de grandes cámaras cilindricas que se conectan a través de pequeños corredores. Es en uno de estos puntos donde **Samus** se encuentra con sus adversarios. Ella tendrá que enfrentar al mortífero **Kanden** en su trayecto para conseguir el primer Octolith. Pero **Kanden** no será su único reto; una multitud de salvajes criaturas están al acecho de los visitantes inesperados.

Una vez que **Samus** adquiera armamento más avanzado, necesitará regresar a: Celestial Archives para conseguir el segundo Octolith. Su camino la llevará hacia puntos distantes de la estación espacial, una sección deteriorada por el paso de los años. La ruta se complica con múltiples adversidades; por ello, nuestra heroína deberá emplear sus mejores saltos acrobáticos y técnicas de combate para salir avante.









Alinos

Effcuanto la nave de Samus aterrice en su 🕨 segundo destino (un oasis en medio de un lago de ava), oudificil de creer que los Alimbies alguna vez habitaron un planeta como Alinos. Pero conforme la bella guerrera pase a través de las cavernas que conducen as sus nuevos objetivos, los feroces pasájes pronto se abrirán para mostrar una caverna de roça. El nuevo lugar parece que fue antes un punto social de los Alimbic. Una rápida inspección del área revela algunos símbolos de civilizaciones. pasadas, así como varias puertas que conducen a diferentes caminos. Desde este punto puedes acceder a la mayor parte de Alinos, así que en el iugar perfecto para esperar. Seguramente en el camino te enfrentaries à criatinass mas poderosas que antes, pero la experiencia te lievară a conquistar el reto.







MASAMICHI ABE, DIRECTOR DEL JUEGO



MIKE HARRINGTON, DIRECTOR DE ARTE



RICHARD VORODI, DISENADOR DEL JUEGO

Conversación cósmica

Nintendo Power tuvo la oportunidad de hablar con tres de los cuates de Nintendo Software Technology Corporation, quienes forman parte del equipo dedicado a Metroid Prime Hunters.

NINTENDO POWER: Primero, ¿podrías explicar tu papel en el equipo de Metroid Prime Hunters?

MASAMICHI ABE: Fui el director del proyecto. El trabajo de un director de un juego es similar al de un director de cine. Superviso la producción, asegurándome de que estemos de acuerdo con la verdadera visión del diseño del juego. En esencia, soy un diseñador de juegos, pero, pero con la diferencia que también me encargo de liderar al grupo.

MIKE HARRINGTON: Tuve una participación en la planeación del proyecto y diseño del juego multiplayer, pero principalmente estuve a cargo del talento artistico que trabajó en Metroid Prime

RICHARD VORODI: Como fan declarado de Metroid, instantáneamente me fur hacia el desarrollo de la aventura individual; así también pudimos dar una perspectiva única de los cazadores en el mundo de Metroid.

NP: Metroid es una de las franquicias más reconocidas de la historia. ¿Qué significó trabajar en un proyecto tan querido? Por ejemplo, ¿sentiste un mayor grado de responsabilidad para hacer de éste, una gran experiencia?

RV: Crecí jugando todos los títulos de Metroid, Metroid II para el Game Boy es de mis favoritos. Tener esta maravillosa oportunidad y venir a trabajar todos los días, es un sueño hecho realidad. Por ejemplo, mientras escribíamos la historia tuve que inventar varias razas y a los Alimbics. La combinación de responsabilidad y libertad creativa, lograron que este proyecto saliera tan bien como se ve. NP: ¿Qué tipo de preparación tuviste para familiarizarte con Metroid antes de iniciar el trabajo?

MA: Estudié la historia de Metroid para comprender las regias básicas del universo en general.

NP: ¿Qué tipo de relación -si ex stió- tuvo Retro Studios en el desarrollo del juego? MH: Al inicio del proyecto, nos reun mos con Retro en Austin, Texas, Tenjamos un millón de preguntas para ellos y no solo nos respondieron, sino que incluso dejaron que el talento de Andrew Jones (Lider de arte conceptual en Retro) creara el diseño de los personajes y enemigos para Hunters, Después, ellos agregaron la ayuda de Todd Keller, director de arte de Metroid Prime, para encabezar la creación de elementos de personales para las escenas cinemáticas. Fue grandioso trabajar con todos en Retro Stúdios, en verdad ayudaron a arrancar el desarrollo.

NP: MPH es uno de los primeros juegos FPS en el DS que luce fantástico y se juega bien. ¿Qué tipo de barreras tuviste que superar para llegar a ese punto? ¿Quedaste tan sorprendido (como nosotros) en que el DS pudiera lograr ese tipo de gráficos?

MA: Definitivamente fue un reto lograr todo en el Nintendo DS. Incluso cuando sabíamos que era un juego portátil, tratamos de hacerlo lo más simitar a la versión de GameCube. Y fue muy fácil.

66Tener esta maravillosa oportunidad y venir a trabajar todos los días, es un sueño hecho realidad"

Richard Vorodi

MH: Todos tuvimos una nueva perspectiva de lo que se puede hacer con pocos polígonos y bastante entusiasmo. Nuestros artistas de entornos bromeaban con que ellos podían hacer un mundo completo fuera de los polígonos usados para crear solo uno de los piratas espariales de Echoes.

NP: A pesar de que las areas son originales, el juego mantiene una atmósfera muy apegada a Metroid. ¿Qué clase de opciones visuales incluiste para crear ese efecto?

DOM

Después de un análisis detailado del espectro, determiné que el aspecto de Metroid creado por Retro podría ser mejor descrito como una transición de tecnología sintética a organismos arcaicos. Y, jesa puertal El portal hexagonal es como una tradición en Metroid Prime, Nosotros necesitábamos deta les similares para Hunters, sólo que debimos crear una version Alimbica con menor cantidad de polígonos.

NP: ¿Dónde encaja Hunters en la cronologia del resto de la serie de Metroid?

RV: El archivo de misión 79109 gueda en algún punto entre Metroid Prime y Echoes. Notarás que Samus está piloteando su nave de Prime, pero ella viste el traje Varia de Echoes.



Ai finat, decigimos cortar esa idea porque 66Tuvimos una nueva perspectiva otros personajes específicos además de de lo que se Samus. ¿Cómo pensaste que cambiaría e puede hacer con pocos RV: Uno de nuestros objetivos principales polígonos y fue realzar el mundo de Metroid. Pensé bastante entusiasmo" nuevos cazadores, le inyectamos un senti-

bajaría mucho el ritmo de juego.

NP: Este es el primer título donde hay

dinamismo del personaje en el juego?

que los fans sabían que existían otros

cazarrecompensas. Al introducir estos

do de urgencia a esta misión, así como

toria para los próximos juegos.

también ampliamos el potencial de la his-

-Mike Harrington

NP: ¿Hubo una inspiración en particular tras el diseño de los cazarrecompensas? MH: Durante el diseño de personajes, la consideración principal fue la morph ball. Todos adoran la morph ball y cada nuevo cazador necesitaba equilibrar las habilidades de Samus para cruzar por pequeños espacios. Al mismo tiempo, quisimos que cada cazador fuera único en sus movimientos y ataques.

NP: ¿Ves algún futuro para los otros cazadores en próximos títulos de Metroid, o quizá sus propios títulos?

MA: No lo sé por el momento. Pero me encantaria si alguno lograra su propio juego o apareciera en otro título de la saga.

NP: ¿Qué aspectos de Metroid Prime Hunters te gustaría ver implementados para Metroid Prime 3? ¿Quizá el regreso de los cazadores de Hunters? RV: Todo queda en Retro y lo que planeen para Metroid Prime 3. Todo queda en los fans, así que haz un poco de ruido con respecto a tu personaje favorito que, por cierto, todos son villanos antagonistas.



Select, atrás, más atrás, start.



Año 1 No 3 Febrero 1992

Portada: Little Nemo

Conoce a: **Tiny Toons** Simpsons II The Flintstones Super Ghouls & Ghosts F-Zero

Cursos Nintensivos de: Little Nemo The Dream Master Super Mario World Operation C

Además, los trucos, Tips y Passwords de los juegos favoritos.



Curso Nintensivo Super Mario World

Después de haber sido portada en la edición anterior, en nuestro tercer número dimos la quía completa para llegar hasta el final en este título. Con este Curso Nintensivo comenzamos a elaborar artículos más completos con una gran cantidad de imágenes que nos mostraban muy bien los niveles y escenarios. Dato curioso: Fue toda una odisea el tomar estas fotos, ya que en aquellos tiempos los recursos técnicos no eran los de ahora.



Analizando a The Flintstones

La sección de analizando se convirtió en parte importante de Club Nintendo: fue la que se conoció después como A Fondo. Los famosos recuadros azules con tips de Axy y Spot daban el plus al artículo.

44 páginas

8 más que las anteriores revistas



Servicio Organizado de Secretos

S.O.S.

Una de las secciones que más ha estado vigente en la revista es ésta; nunca está por demás la ayuda en casos de extrema urgencia. En esta edición se habló de estos títulos: Battletoads, Mario 2, Contra, Gargoyle's Quest, Super Contra y Bugs Bunny.

Dato curioso: En los inicios la sección fue de una sola página; ahora por lo regular incluimos 4 páginas por edición.



Curso Nintensivo Little Nemo DM

Ahora que desempolvamos estas viejas revistas nos damos cuenta de que en esta edición en particular nos emocionamos con los Cursos Nintensivos, ya que tuvimos otro más que fue de Contra, o sea, 3 en total. Aquí podemos ver un mapa que trazamos con estilógrafo y coloreamos con plumón.



Un reporte especial de los juegos para el SNES

El NES ya estaba por cederle su lugar al SNES y los juegos que venían para este sistema lucían bastante bien. Aquí presentamos una sección especial analizando de manera rápida las características de cada título. ¿Quién no recuerda Final Fight, F-Zero, Pilotwings o The Legend of Zelda II?



La imagen destacada



ÚLTIMA PÁGINA

ABRIL 2006

Vaya, el tiempo sí que vuela cuando te diviertes, y con Metroid Prime Hunters,
Mario Kart DS y Resident Evil DS no podrás aburrirte ni por equivacación. Y eso
que apenas empieza el segundo de los cuatro rounds del 2006, ya que en
medio de éste se llevará a cabo el magno evento de la industria del videojuego; así es, la aclamada Electronic Entertainment Expo vendrá por un
año más llena de los títulos que tanto nos han tenido a la expectativa;
obviamente el siguiente paso de Nintendo, el Revolution, será el que
acapare las miradas junto al nuevo juego de The Legend of Zelda. Pero antes
de que eso ocurra, checa tu revista Club Nintendo del próximo mes... ya a estar de lujol

New Super Mario Bros.

Nintendo planea darle nueva vida a la clásica aventura de Super Mario Bros. al agregar un nuevo estilo de juego que involucra ambas pantallas del Nintendo DS y un sinnúmero de elementos extra, así como la posibilidad de transformarte en un Mario gigante, o recorrer múltiples escenarios extraídos de los títulos más destacados del plomero. Aquí conviven lo antiguo con lo moderno; es decir, mientras los escenarios son en dos dimensiones, los personajes -héroes y enemigos- serán completamente tridimensionales. Por si fuera poco, también puedes jugar via inalámbrica con un amigo en el modo multiplayer, eligiendo a cualquiera de los dos personajes principales.



Teen Titans (sex)

Las aventuras de estos jóvenes héroes iniciaron en un cómic y posteriormente pasaron en una famosa serie de televisión en la que Majesco se basó para poner entre nuestras manos la versión interactiva para el Nintendo GameCube. Siendo una animación, no hubo mejor

opción que el Cel Shading para resaltar el aspecto caricaturesco de los personajes y escenarios. Sin importar si te decides por jugar con Robin, Starfire, Beast Boy, Cyborg y Raven, la acción será continua y muy al estilo de titulos como Teenage Mutant Ninja Turtles o Final Fight, moviéndote libremente en un ambiente tridimensional.



Tao's Adventure: Curse of the Demon Seal (NDS)



Konami liberarà tus dotes de magia en este épico juego tipo aventura RPG, que narra la historia de Tao, un joven aprendiz de hechicero que debe embarcarse en una complicada misión por devolver la vida a su familia y al pueblo en general, que fueron transformados en piedra por un malévolo mago. Como detalle curioso, aqui también usas el Stylus para marcar tus magias, tal como lo hicieras en Castlevania: Down of Sorrow. La ambientación está diseñada

plenamente en tres dimensiones al igual que los personajes; las batallas se desatrollan en pantallas alternas y acaparan principalmente la superior, mientras

en la inferior observas el menú de opciones de combate.

Dale ritmo a tu celular!



Consigue lo mejor y más exclusivo para tu celular en kualke.

un mensaje al 33133 con el texto FOTOSS, deja un espacio y escribe la referencia de la imagen qui pacio y por ultimo pon las tres primeras letras de la marca de lu cieus K Consultar modelos compatibles en exem kupike co























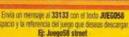


















Melodías

TOP ACTUALIDAD	ref.
YOU'RE BEAUTHFUL JAMES BLUNT	BEAUTIFUL
FUEGO\KUMBIA KINGS	FUEG02
NO TE APARTES DE MÎ\YAHIR	APARTES
AMOR A MEDIAS\HA ASH	AMEDIAS
DON'T BOTHER\SHAKIRA	BOTHER
LA MANO DE DIOS\RODRIGO	LAMANO
MISTERIOS DEL AMOR LOIS MIGUEL	AMSTERIOS
LA TORTURA\SHAKIRA	TORTURA
LO QUE PASÓ, PASÓ\DADDY YANKEE	PASO
DON\MIRANDA	DON

NUEVAS EN KUALKE	ref.
24\8.5.0	2.4
DETALLES\YAHIR	DETALLES
ME ENTREGO A TÍ\HA ASH	ENTREGO
EL BUENO, EL FEO Y EL MALO\E.MORRICONE	FEO
UHN TISS UHN TISS\THE BLOODHOUND GANG	TISS
VOLVERÉ\K-PAZ DE LA SIERRA	VOLVERE
I DON'T CARE\RICKY MARTIN FEAT, FAT JOE	CARE
DESVELADO\BOBBY PULIDO	DESVELADO
¿Y TODO PARA QUE?\INTOCABLE	TODOPARA

POP ROCK EN ESPAÑOL	ref.
LOVE/10E	LOVEZOE
CASA\NATALIA Y LA FURQUETINA	CASA
CARISMÁTICO\BABASÓNICOS	CARISMA
SENTIMENTAL JOAN SEBASTIAN	SENTIMENTAL
QUE VIDA LA MÍA\REIK	VIDAMIA
YO QUISIERA\REIK	OUISIERA
ROSAS\LA OREJA DE VAN GOGH	ROSAS
ALGO MÁS\LA QUINTA ESTACIÓN	ALGO

Melodias para tu celular. escuchalas en nuestra web

LAS + BAJADAS	ref.
CAMISA NEGRA\JUANES	CAMISA
PUTO\MOLOTOV	PUTO
ANGELS\ROBBIE WILLIAMS	ANGELS
HOTEL CALIFORNIA\EAGLES	HOTEL
OYE MI CANTO\N.O.R.E. & NINA SKY	MICANTO
CLOCKS\COLDPLAY	CLOCKS
HIMNO DE LOS PUMAS\HIMNO	UNAM
FEEL GOOD INC\GORILLAZ-DE LA SOUL	FEELG
SMELLS LIKE TEEN SPIRIT\NIRVANA	TEEN
HIMNO DEL GUADALAJARA\HIMNO	GUADALAJARA
AIRE\INTOCABLES	AIRE
THE CHAMPIONS LEAGUE\HIMNO	LEAGUE
HIMNO DEL CRUZ AZUL\HIMNO	CRUZAZUE
EL AVISPÓN VERDE\AL HIRT	AVISPON
SABES A CHOCOLATE\KUMBIA KINGS	CHOCOLATE

HIT KUALKE	ref.
MI BULCE NIÑA\KUMBIA KINGS	DUICE
TREMENDO CULO\PITBULL	TREMENDO
TRIPPING\ROBBIE WILLIAMS	TRIPPING
GASOLINA\BARRIO FINO	GASOLINA
CHACARRON MACARRON\REGUETON	CHACARRON
EXORCISTA\B.S.O.	EXORCISTA
DIA MARIMBA\DJ KURI	MARIMBA

Si tu celular es monolónico ¿Quieres cualquiera de estos tonos en tu Telcel? Escribe el texto tonos8, deja un espacio, escribe la referencia del tono que deseas, deja otro espacio y pon las tres primeras letras de la marca de tu celolar. Por último, envía el mensaje al 33133. Ej. Nokia: tono58 beautitul nok

Si lu celular es DIGITAL sustituye la marca de lu celular por DIG. Ej. : tono58 beabutiful dig

Si fu celular es multimedia. Si tienes un celular MULYIMEDIA puedes descargar TONOS POLIFÓNICOS.
Escribe el texto politisa, deja un especio, escribe la referencia del tono que deseas, deja otro espacio y pon las tres primeras letras de la marca de fu celular. Por último, envia el mensaje al 33133. El. Noklar politisa beautiful nok

Consultar compatibles en www.kuaike.com

\$13 00 (U.A.minisaje

ekdar El. para Nokia: anima58 weeks mil



























lucho más para tu celular en www.kualke.com - Servicios válidos únicamente para celulares Telcel

asto por Teles Impertante: Para la descarga de tonos polifónicos y productos color, es accesario que lu celular sea compatible (conselta tabla de compatibles) y cuente con acceso a wag-





Mario & Luigi Partners in Time
 Super Mario 64 DS
 Metroid Prime Pinball

SUJETO A DISPONIBILIDAD DE LA TIENDA

soy totalmente palacio El Palacio de Hierro